TÚ ESTUDIAS LAS SITUACIONES

LIBRO JUEGO
Arin

TÚ CORRES TODOS LOS RIESGOS

TÚ ERES EL PROTAGONISTA

TERRORES FUERA DEL TIEMPO

IAN y CLIVE BAILEY

TERRORES FUERA DEL TIEMPO

«... la mayoría de las personas no se plantean nunca lo mucho o poco
que creen en lo que está más allá de lo humano, o fuera de lo
corriente, y, en general, nunca tienen ocasión de descubrirlo,»
Tbe Thing Invisible, William Hope Hodgson

Unos pasadizos laberinticos custodiados por antiguos e inimaginables horrores se extienden ocultos bajo las arenas de Egipto. Debes andar por estos polvorientos caminos siguiendo a tu enemigo mortal hasta los mismos orígenes del tiempo en una desesperada lucha para salvar al mundo de la destrucción. Todos tus poderes y conocimientos como investigador psíquico van a ser puestos aprueba al máximo en este oscuro y peligroso misterio ¿Quién es el infame Barón Ausbach y quiénes son los perversos señores a los cuales sirve? ¿Te atreves a seguirle a través de Europa en busca de los secretos del tiempo? ¿Serás capaz de descubrirlos caminos ocultos de la pirámide sin perder u vida o tu sano juicio?

TERRORES FUERA DEL TIEMPO

Es la segunda aventura como físico e investigador dedicado a combatir los poderes que se ocultan más allá de la luz de la razón y de la ciencia, En este libro, tus decisiones modificaran el curso de los acontecimientos, para bien o para mal.

Para poder intervenir en la aventura necesitarás dos dados de seis caras (2D6), un lápiz, una goma de borrar y una hoja de papel para anotar todos los datos que consideres necesarios, o dibujar los mapas que desees .

Se incluye una Ficha Personal que te ayudará a conocer en todo momento las condiciones físicas y mentales de tu personaje, asi: como tus pertenencias a lo largo de toda la aventura.

Antes de empezar, debes crear tu propio personaje, con el que vas a jugar Para ello, debes seguir las instrucciones que te damos a continuación

COMO CREAR TUS PERSONAJES

Los investigadores de TERRORES FUERA DEL TIEMPO requieren un determinado número de atributos especiales. Necesitarás un dado de seis caras (1D6) para establecer estos atributos y se te aconseja que los apuntes en lápiz en la Ficha Personal

Fuerza

Es la medida de tu poder físico tira un dado y añade 3 puntos al número que salga. Anota esta cifra en la casilla con el encabezamiento «Fuerza» en la Ficha Personal

Energía.

Es la medida de tu capacidad para soportar el dolor y la actividad física, y depende de tu Fuerza

Multiplica el valor de Fuerza por dos y apunta el resultado en la casilla «Energía»

Si en algún momento en el transcurso de la aventura, tu Energía se ve reducida a cero o menos, tu investigador morirá, presta atención al apartado «Locura y Muerte», que se halla al final de estas instrucciones.

Mentalidad

Es la medida de tu capacidad intelectual y serenidad mental. Tira un dado y añade 3 puntos al número que salga.Anota el total en la casilla «Mentalidad»

Resistencia.

Es la medida de tu capacidad para sufrir la tensión psíquica o los sobresaltos. Multiplica tu Mentalidad por dos anota el resultado en la casilla «Resistencia» y si en algún momento de la aventura tu Resistencia se ve reducida a cero o menos, tu personaje entrará en un estado de profunda perturbación y será incapaz de seguir adelante con la investigación.

Fíjate en el apartado «Locura y Muerte» al final de estas instrucciones

Destreza.

Este atributo mide tu habilidad para manejar artefactos mecánicos o efectuar acciones que requieran buena coordinación física y mental Tira un dado y añade 3 puntos al número que salga, v luego apunta el total en la casilla «Destreza»

SISTEMA DE JUEGO

En el transcurso de la aventura te verás obligado a realizar tareas en las que tus atributos serán puestos a prueba hasta el límite Para averiguar si has completado una tarea determinada, debes tirar dos dados de seis caras y comparar el total resultante con la puntuación inicial del atributo que debas emplear Si obtienes un resultado inferior o igual a tu puntuación habrás triunfado, Un resultado superior a la puntuación inicial significa que has fracasado y tienes que seguir las instrucciones que se te proporcionarán

Esta regla es la que más a menudo tendrás que aplicar.

COMBATE

Todas las batallas y enfrentamientos de esta aventura han sido programados

de manera que puedas disponer de una considerable variedad de elecciones y posibilidades durante el juego. En general, la regla mencionada cubre la mayor parte de las opciones que pueden presentarse ante un enfrentamiento, pero ocasionalmente si te enzarzas en un combate singular, en una pugna cuerpo a cuerpo las instrucciones te remitirán a la Tabla de Combate la cual aparece más adelante y se repite después de la Ficha Personal

Para utilizar la tabla debes fijarte en los atributos

relevantes y comprobar la puntuación del atacante respecto a la del atacado, siguiendo las coordenadas luego debes tirar los dados y comparar la puntuación obtenida con la que se indica en la Tabla de Combate en el punto donde coincidan la columna del atacante con la fila del atacado

TTabla de Combate

ATACANTE

ATACADO	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**
	2	7	7	8	9	10	11	A	A	A	A
	3	6	7	7	8	9	10	11	A	A	A
	4	5	6	7	7	8	9	10	11	A	A
	5	4	5	6	7	7	8	9	10	11	A
	6	3	4	5	6	7	7	8	9	10	11
	y	2	3	4	5	6	7	7	8	9	10
	8	—	2	3	4	5	6	7	7	8	9
	9	—	—	2	3	4	5	6	7	7	8
	10	—	—	—	2	3	4	5	6	7	7
	11	—	—	—	—	2	3	4	5	6	7
	12	—	—	—	—	—	2	3	4	5	6

NOTA.

A = Victoria automática

— = Derrota automática

EJEMPLO

El loco se te echa encima con un aullido e intenta hacerte caer

Consulta Fuerza (9) con la tuya en la Tabla de Combate
Si te supera, VE AL 107
Si no lo consigue VE AL 61

Supongamos que tu investigador tiene una Fuerza de 7 puntos
Él es quien tiene que defenderse, por lo que debes mirar en la columna
del atacado hasta que encuentres la línea señalada con un 7
Sigue esta línea hasta que se cruce con la columna del atacante, en este
caso la que está encabezada por un 9 (la Fuerza del loco) En el
punto donde se cruzan las dos coordenadas encontrarás una nueva
cifra, un 8, y este número es el que servirá de referencia al loco para
determinar si tiene éxito (es decir, si la puntuación de los dados es menor que 8) o si fracasa (superior o igual a 8)
Por regla general, si tú eres más fuerte que tu adversario la Tabla de Combate aumentará tus posibilidades de salir victorioso, pero si eres más débil tendrá el efecto contrario.

ARMAS Y ARTEFACTOS

Para matar o vencer a las criaturas que aparecen en RECUERDA.
Cuando luches, sacar dos unos indica doble perjuicio. Resta el doble del perjuicio que pueda causar el arma que emplees de la Energía o Resistencia de la criatura contra la que estés luchando.
TERRORES FUERA DEL TIEMPO, tienes que realizar un acto heroico o bien conseguir reducir a cero la Energía o la Resistencia de tus enemigos Para ello necesitas un arma capaz de actuar contra uno o ambos atributos,

También has de poder golpear a tu oponente con esa arma, es decir, debes tirar los dados y comparar el resultado con tu Fuerza o tu Destreza, tal como se ha explicado ya. Si observas la Ficha Personal descubrirás una casilla denominada «Armas»
Al empezar la aventura dispones de tus puños desnudos. En la Ficha Personal considera que tus puños pueden influir un perjuicio de 2 puntos ENER. Esta cifra representa el daño que ocasiona cada una de las armas al golpear a un adversario a posición de la cifra a la izquierda (ENER) o a la derecha (RES) del guion indica si el perjuicio se produce en la Energía o en la Resistencia de tu contrincante
A medida que te adentres en la aventura, descubrirás otras armas cuyos usas y perjuicios potenciales se te irán explicando cada vez que las encuentres También puedes tropezarte con uno o más instrumentos o artefactos que tienen el poder de actuar tanto contra tus adversarios como contra ti mismo
Un pequeño consejo, estos artefactos suelen ser muy poderosos, pero tienen tendencia a volverse contra quien los emplea, por lo cual conviene que los utilices con prudencia.
Finalmente hay una regla general que concierne al uso de las armas y de los artefactos que pueden emplearse como tales. Si sacas un doble uno con los dados, la puntuación que normalmente obtiene ese golpe se multiplica por do, Esta circunstancia representa tu buena suerte

Locura y Muerte
Si tu Resistencia se reduce a cero o menos, se supone que tu personaje ha sufrido una tensión psíquica tan grande que ya no puede proseguir sus investigaciones. Si tu Energía se reduce a cero o menos, tu personaje muere y la aventura finaliza.
Para evitar que esto ocurra, el libro te dará instrucciones

al final de cada día para que puedas recuperar la mitad de tu Energía o la Resistencia que hayas consumido durante esta jornada.
Para calcular esta recuperación, toma la cifra inicial de tu Energía y réstale la de la Energía que te queda ahora. Divide por dos el número resultante y, despreciando los decimales, añade esta cifra final a la de la Energía
que te quedaba al término del día
Ejemplo Si empiezas la aventura con una Energía de 16 puntos y pierdes 7 el primer día, al llegar la noche tendrás una Energía disponible de 9 puntos. Restando 9 de 16 te quedan 7, y la mitad de 7 son 3,5, elimina el decimal (0,5) y añade el resultado (3) a la Energía que te quedaba al final del día 9+3=12
(9 + 3) de Energía.
A primera vista, este cálculo puede parecer un poco complicado, pero en realidad es muy simple y refleja la limitada capacidad de nuestro cuerpo para recuperarse de las heridas y del agotamiento por medio del descanso
Para calcular la recuperación de la Resistencia, se aplica exacta
mente el mismo proceso. Fíjate en que la recuperación se basa siempre en la diferencia entre la puntuación inicial y la que te queda al final del día Por consiguiente nunca podrás acabar con una cifra mayor que la que tenías al empezar el juego.
Si, a pesar de la regla de recuperación te matan (Energía reducida a cero) o tu Mente se desmorona (Resistencia reducida a cero) , recibirás instrucciones para dirigirte a una sección de Locura o Muerte
Si no se te proporciona ninguna, utiliza uno de los dos números de referencia impresos en la Ficha Personal (Energía 219 Resistencia 233).
Recuerda si tu personaje llega a un final prematuro, tira simplemente los dados para crear a un nuevo investigador y vuelve a empezar el juego.

Esto es todo lo que necesitas saber antes de empezar a investigar
¡Buena suerte!

RECUERDA.
Cuando luches, sacar dos unos indica doble perjuicio. Resta el doble del perjuicio que pueda causar el arma que emplees de la Energía o Resistencia de la criatura contra la que estés luchando

NOMBRE:

Atributos: **Fuerza** (FUER)	**Energía** (ENER)
Mentalidad (MEN)	**Resistencia** (RES)
Destreza (DES)	

Si en cualquier momento la Energía o la Resistencia del investigador se ven reducidas a cero (0) y no se ofrece ninguna alternativa en el texto, utiliza las siguientes anotaciones: Energía 250, Resistencia 223.

Combate

ARMAS	PERJUICIO ENER / RES
Puños	2 / —

Pertenencias

Enfrentamientos

Monstruo	FUER	ENER	MEN	RES	DES	PER
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						

1

La madera que rodea la cerradura de la puerta se comba, cruje y luego se astilla. La bisagra chirria y una pálida cabeza calva parece en la apacible noche. Se queda quieta durante un momento y sus grotescas orejas están atentas a cualquier sonido de alarma, luego la silueta de un hombre muy delgado sale con dificultad por el portal Murmurando algo, se precipita por una calle lateral, desierta, donde unas volutas de malsana y húmeda neblina empiezan a salir en forma de espiral de las rejas de las alcantarillas mientras el pasa la neblina lo envuelve como si se tratase de un grueso manto. Camina silenciosamente, semioculto, hacia las casas que rodean el Museo Británico. **VE A 16**

2

La punta de la espada pasa con facilidad por el frágil lienzo que enfaja la momia y choca contra el cuerpo disecado. Finalmente. la punta lastima la antiquísima espina dorsal. ¡Aparece un abrasador destello azul y la fuerza embrujada que animaba el antiguo cadáver se introduce en la espada y en tu propio cuerpo! Compara tu Mentalidad con el poder de la descarga (8) en la Tabla de Combate.

Si ganas, **VE A 12**

Si pierdes, **VE A 131**

3

Finalmente, tus terribles heridas empiezan a actuar. Te tambaleas luego tus piernas se doblan y caes de bruces al suelo. El jorobado refunfuña satisfecho y luego se arrodilla a tu lado. Mientras tu espíritu va penetrando en la oscuridad, oyes como el monstruo habla, diciendo entre dientes: Mi amo estará satisfecho de mí.

La aventura termina para ti.

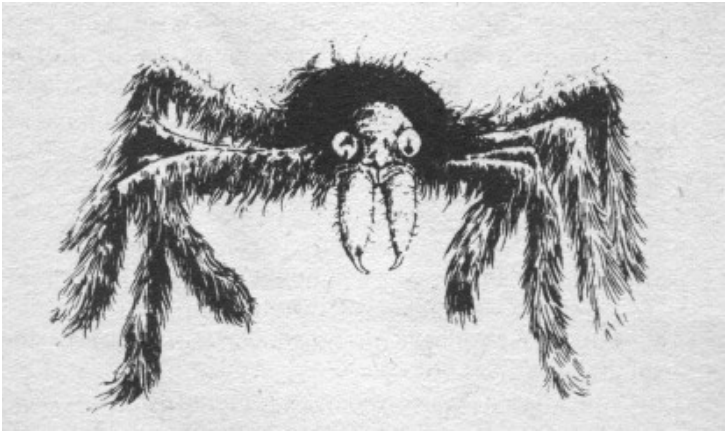
4

Pierdes 2 puntos de Resistencia mientras el diablo se materializa ante tu mirada. ¡El monstruo salta hacia ti y echa sus garras alrededor de tu cuello! El aceitoso humo negro te envuelve Te esfuerzas por protegerte. pero tus manos acaban agarrándose al humo! Ahora sientes una presión terrible en todo el cuerpo. Tu piel empieza a cubrirse de ampollas y a agrietarse. El monstruo es un espíritu maligno y te esta succionando la humedad del cuerpo.

Pierdes 2 puntos de Energía. Si esta llega a cero PASA AL 212

Si todavía vives, ¿Tratarás de silbar con el silbato en forma de dragón, si es que lo tienes? **VE AL 91**.

¿O bien vas a tratar de encontrar algún otro método para luchar contra el monstruo? **VE A 152**



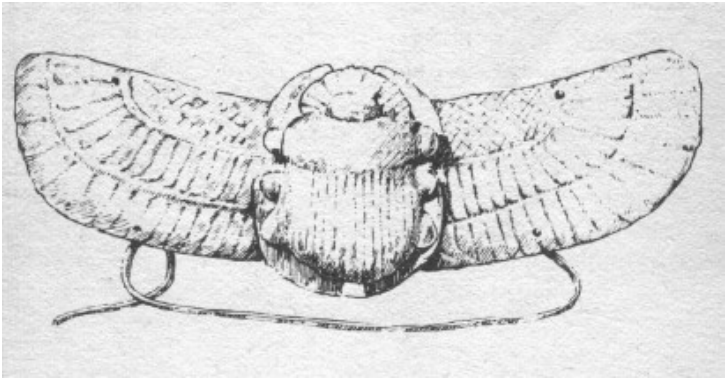
5

¡Con un grito, logras liberarte del monstruo! (Sin embargo, si tu Mentalidad ha sufrido con el forcejeo, quedará reducida hasta que leas las instrucciones de recuperación.)

Y, ahora, ¿cómo te vas a enfrentar a este vil asesino?

¿Con tu pistola y arriesgándote a malgastar tu control vital? **VE AL70**
¿O arrancarás el extintor de fuego de la repisa y dirigirás su contenido por encima de la bestia? **VE AL 112**

6
Para usar el bastón, tira los dados contra tu Destreza Anota los detalles siguientes en tu Ficha Personal, debajo de donde indica Armas Bastón 3/_..
Cada vez que golpees con éxito, le quitarás 3 puntos de Energía a tu adversario. Si estás luchando contra el ladrón cadavérico, tira los dados contra tu Destreza.
Si ganas, **VE AL 36.**
Si pierdes, **VE AL 59.**
Si estás luchando contra la momia, **VE AL 135**



7
Bien, déjeme pensar- dice el camarero, rascándose la parte posterior de la cabeza – Varias personas subieron a bordo en Londres, pero sólo tres están aún aquí: un viejo caballero inválido y su enfermera, en la cabina número 3, y un caballero americano, en la cabina

número 7. Lo siento, pero desconozco sus nombres. No obstante, usted podría hablar con el Sobrecargo, pero tenga cuidado con él, pues es un viejo diablo gruñón.
Con la escasa información que te ha dado el camarero.
¿Visitarás la cabina del inválido? **VE AL 192**
¿Investigarás al americano? **VE AL 78**
¿O irás a entrevistarte con el Sobrecargo? **VE AL 33**.

8

Te retuerces con un ágil movimiento interceptas el brazo de tu adversario con el cual sostiene el puñal, luego empujas todo tú cuerpo de espaldas contra él. El choque hace que deje de agarrarte por el cuello y que pierda el equilibrio. Te vuelves y te encuentras con la hermosa sirvienta del Barón.
¡El descubrimiento te deja desconcertado ¿Cómo puedes lastimar a esta valiente mujer que sólo está defendiendo la propiedad de su amo? Sin reflexionar mucho, decides calmar a la sirvienta con la esperanza de poder salir de la cabina. Mientras inventas una explicación ella se queda impasible; mirándote fijamente y con una media sonrisa estúpida en los labios.
¿Es que quizás no entiende el inglés? De pronto, ella corta tu poco convincente historia abalanzándose sobre ti con el puñal. Te echas atrás, pero el puñal desgarra la manga de tu chaqueta. Está claro que debes defenderte de esta valerosa mujer. (Anota su Energía (16) en tu Ficha Personal.) ¿Apuntarás, sereno, con tu pistola? **VE AL 52**
¿O tratarás de arrebatarle el puñal? **VE AL 176**

9

Compara tu Destreza con la complejidad de la cerradura (7) en la Tabla de Combate. Si gana **VE AL 55**

Si pierdes, debes atreverte a salir por el alféizar de la ventana. **VE AL 37**

10

Salís intrépidamente por el borde de la fosa. En seguida sentís un ligero temblor de tierra y la luz gris brilla. De pronto, una aureola roja envuelve el árbol y luego se extiende por las piedras bañándoos con su misterioso resplandor. Veis como se forman unas extrañas figuras, parecidas a frutos globulares, en las retorcidas ramas del árbol. Luego éstas se convierten en unas caras tristes de hombres y mujeres muertos hace mucho tiempo. -Uníos a nosotros. Uníos a nosotros. Uníos a nosotros --os gritan una y otra vez las caras, en un terrible cántico. Tira los dados contra tu Mentalidad

Si ganas. **VE A 38**.

Si pierdes. **VE A 137**

11

Cuando estás a punto de bajar los peldaños, adviertes un fino alambre que ha sido colocado de lado a lado de la entrada, unos treinta centímetros del suelo. Pasas cautelosamente por encima de él y continúas bajando, con mucho cuidado los desiguales y estrechos peldaños. A medida que vas avanzando, unas oscuras manchas empiezan a desteñir las paredes y un olor de hierbas flota en el aire luego doblas una esquina y llegas a una habitación que es casi idéntica a la que acabas de abandonar. **VE AL 53**

12

La momia se balancea y se cae lentamente de espaldas. El antiguo egipcio se desploma y un humo acre empieza a salir de entre sus envolturas. Te sientes mareado por la descarga de energía que has sufrido s anota que tu mano se ha quemado (pierdes un punto de Energía). Sin

e
mbargo, el sonido de las alarmas y el griterío te sacan de tu estupor. Es hora de huir de la devastación de la sala egipcia. **VE AL 20**

13

El jorobado se ríe agudamente y su asqueroso aliento te salpica la cara. De repente, una de sus piernas se clava en tu pecho mientras trata de que lo dejes suelto y te empuja por la cocina haciéndote tambalear. Compara tu Fuerza con la del jorobado (9) en la Tabla de Combate
Si gana él, te vuelve a empujar por la habitación y pierdes un punto de tu Energía al chocar contra la mesa de la cocina.
¿Sacarás ahora tu pistola y matarás al jorobado? **VE AL 66**
¿O echarás mano de uno de los candeleros como si fuera un arma? **VE AL 335**
Si el pierde, compara tu Fuerza de nuevo con la del jorobado (9) en la Tabla de Combate.
Si ganas **VE AL 85**
Si pierdes, REPITE ESTE PARRAFO

14

Esquivas el ataque del hombre cadáver con mucha facilidad, lo coges desprevenido y lo ensartas hábilmente. El ladrón suelto un débil grito y da bandazos hacia atrás, agarrándose el pecho. ¡Se tambalea cerca del sarcófago, cae dentro de cabeza y desaparece! Ahora estás solo en el museo. **VE AL 99**

15

¡No has sido lo bastante rápido! El puñal traspasa tu brazo como un rayo. Sientes un intenso dolor en el hombro. Has perdido 3 puntos de Energía Te sientes

incitado a actuar, te escurres y le quitas el puñal a tu adversario, y luego le das un violento empujón. El choque hace que deje de agarrarte por el cuello y que pierda el equilibrio. Te vuelves y te encuentras con la hermosa sirvienta del Barón.

¡El descubrimiento te deja desconcertado ¿Cómo puedes lastimar a esta valiente mujer que sólo está defendiendo la propiedad de su amo? Sin reflexionar mucho, decides calmar a la sirvienta con la esperanza de poder salir de la cabina. Mientras inventas una explicación ella se queda impasible; mirándote fijamente y con una media sonrisa estúpida en los labios.

¿Es que quizás no entiende el inglés? De pronto, ella corta tu poco convincente historia abalanzándose sobre ti con el puñal. Te echas atrás, pero el puñal desgarra la manga de tu chaqueta. Está claro que debes defenderte de esta valerosa mujer. (Anota su Energía (16) en tu Ficha Personal.)

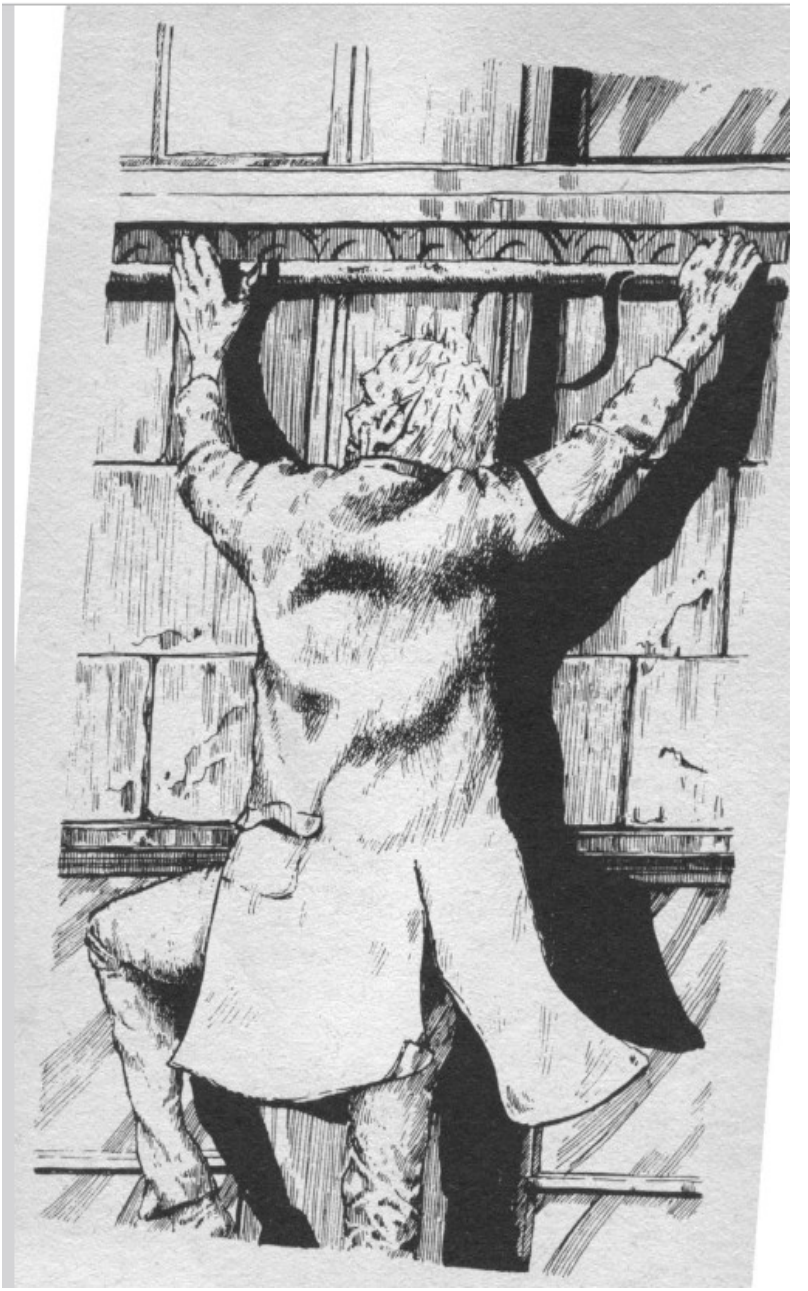
¿Apuntarás, sereno, con tu pistola? **VE AL 52**

¿O tratarás de arrebatarle el puñal? **VE AL 176**

16

Contemplas cómodamente, desde tu sillón, el prisma piramidal que está en tu escritorio al lado de una ventana abierta, mientras te preguntas por su origen.

Una vez más te pones a examinar sus extrañas características. Está tallado como una pirámide de cristal en miniatura y es con toda seguridad, muy antiguo. Sus caras son extremadamente lisas y suaves y no las puede rayar ni con metal. Lo más misterioso de todo es lo que hay dentro del cristal: representa un dragón estilizado enroscado de manera que se devora su propia cola. Mientras estás absorto con tus pensamientos, una fina voluta de neblina amarilla aparece en el alféizar de la ventana y, con ella, ¡una arrugada mano que empieza a tantear la parte superior



del escritorio y se apodera del cristal! Das un grito, pegas un salto hacia la ventana y miras al exterior. Tu estudiose halla en un segundo piso, lo cual te hace suponer que verás al ladrón sobre una escalera de mano. Por el contrario, ves a un hombre delgado deslizándose de cabeza por la pared. Gritas de nuevo y el ladrón salta al jardín de abajo. Por un breve instante, su repugnante cara te mira de reojo, luego se da la vuelta y se aleja con largos pasos entre la niebla. Coges tu abrigo del respaldo de la silla y corres hacia la puerta ¿Cómo te armarás? ¿Con el bastón de estoque que está en el paragüero al final de la escalera?
¿O con tu fiel baston que ahora está apoyado en la pared? Escoge un arma, anótala en tu Ficha Personal y luego **VE AL 31**

17

La espada egipcia parece estar hecha de bronce macizo, con un asa de reluciente marfil blanco. Presumiblemente, se usaba en algún antiguo rito, Y, a pesar de ello, está perfectamente afilada y balanceada si deseas coger la espada, añade esta información en tu Ficha Personal
«Espada Egipcia 5/--..Cada vez que asestes un golpe con ella , tira los dados contra tu Destreza . Si ganas, la espada restará 5 puntos a la Energía de tu adversario.
¿Examinarás ahora el gorro de piel de cocodrilo? **VE AL 41**
¿O abandonarás la habitación a través de un pasillo situado en la pared opuesta? **VE AL 30.**

18

El asombroso pitido del monstruo suena sin cesar, a la vez que sus piernas oscilan marcando un ritmo infernal. Compara tu Mentalidad con la del monstruo (7) en la Tabla de Combate. Si ganas, logras romper el hechizo

del monstruo. **VE AL 5**
Si pierdes, continúa leyendo Tu contacto con la realidad se va desvaneciendo Réstate un punto a tu Mentalidad y añádelo a la Mentalidad del monstruo. Ahora repite la operación previa. Cada vez que fracases al tratar de intentar interrumpir el hechizo del monstruo, tu mente se debilitará y el control de la criatura sobre ti se incrementará. Si tu Mentalidad baja a cero, VE AL 29

19
Te despiertas con el sonido de unas cortinas que se corren. Contemplas, desconcertado y con ojos nublados, la desconocida habitación en que te encuentras. En ella destacan unos finos muebles de caoba con accesorios cromados. Un hombre vestido de blanco se vuelve hacia ti y dice:
-¡Buenos dias¡ Es casi mediodía. Seguro que desea tomar el desayuno ¿no? Luego sonríe y sale de la habitación. Por fin estás a bordo de la aeronave –"«Lucrecia», Durante el sueño has recuperado la mitad de tu Energía y Resistencia que habías perdido durante los acontecimientos de la pasada noche. Si tu Mentalidad sufrió algún perjuicio, ahora ha vuelto a su valor original.
Después del desayuno, el cual te devuelve un punto más de Energía, el camarero regresa para retirar tu bandeja.
¿Vas a entablar conversación con él acerca de los pasajeros que subieron a bordo en Londres? **VE AL 7**
¿O vas a vestirte y a entrevistarte con el Sobrecargo de la aeronave (el oficial encargado del aprovisionamiento y el bienestar de los pasajeros)? VE AL 33

20
El jorobado tenía una Energía inicial de 15. Si el perjuicio que le has causado ha dejado reducida a cero

esta cifra. **VE AL 184**
Si el monstruo aún está vivo, sigue leyendo. Con un grito de furia, el jorobado blande el cuchillo de carnicero. Tira los dados contra su Destreza (6).
Si gana, te hiere y pierdes 3 puntos de Energía.
Si tu Energía se reduce a cero. **VE AL 3**
Si no, sigue leyendo. Puedes disparar una o dos balas, si quieres, pero recuerda que debes tirar los dados cada vez para medir tu puntería. Suma el perjuicio, y resta las balas que has disparado, en tu Ficha Personal. (Si te has quedado sin balas, puedes seguir luchando con la culata de tu pistola Tira los dados contra tu Destreza. Si ganas, has infligido 2 puntos de perjuicio a la Energía del jorobado). Ahora regresa al primer párrafo de esta sección.
La lucha se desarrolla de esta manera hasta que uno de los dos, tú o el jorobado muera

21
Necesitas las dos manos para bajar, por lo que deberás hacerlo a oscuras. Apagas tu linterna, la cuelgas de tu cinturón y te inclinas sobre el saliente. Luego, agarrándote precariamente a los asideros, empiezas a descender.
Tira los dados contra tu Fuerza.
Si ganas. **VE AL 327**
Si pierdes. **VE AL 340**

22
Para usar el bastón-estoque tira los dados contra tu Destreza. Anota los detalles siguientes en tu Ficha Personal, donde indica Armas.

Bastón-Estoque 1D6/……
Cada vez que des en el blanco con él, causarás un perjuicio a su Energía equivalente a la cifra obtenida con el tiro de un solo dado (1D6). Si estás luchando con el ladrón cadavérico, tira los dados contra tu Destreza.

Si ganas, **VE AL 14**

Si pierdes, **VE AL 59.**

Si estás luchando contra la momia.**VE AL 353**

23

Tu disparo derriba al monstruo que cae al suelo sobre los peldaños de la tarima del Guardián. Se retuerce durante un momento, tose y luego se queda inmóvil. Pasas por encima del cadáver y te enfrentas al Guardián. **VE AL 77**

24

Pierdes un punto de Resistencia mientras el diablo se materializa ante ti. Se trata de un funesto espíritu maligno baboso. Intentas esquivarlo y huir de la habitación, pero el monstruo se mueve a una velocidad tremenda y te bloquea la salida.

¿Vas a dispararle con tu pistola automática? **VE AL 35**

¿Arrojarás la varita del guerrero? **VE AL 73**

¿Harás sonar el silbato en forma de dragón, si es que lo tienes? **VE AL 91**

¿O vas a intentar algún otro método para combatir al monstruo? **VE AL152**

25

Te despiertas en una húmeda y anticuada cama con cuatro. columnas. No has recuperado nada de tu Energía y Resistencia que hubieses perdido durante los enfrentamientos de ayer. Te incorporas sobresaltado y te quedas mirando, fijamente e incrédulo la. habitación.

Parece como si te hallaras en la cámara circular de una torre de, castillo, aunque está amueblada con los objetos de tu camarote de la aeronave Parece que todas tus pertenencias están también aquí esparcidas por el suelo.

Hay una sola puerta en la habitación iluminada por la luz que entra

por una estrecha ventana abierta

Te levantas y recoges tus cosas y luego examina la puerta. Está cerrada con llave. Te diriges hacia la ventana y contemplas un oscuro bosque que se extiende hasta el horizonte. Abajo hay un escarpado abismo que desciende por el flanco de la torre hacia un acantilado rocoso. Una estrecha y desmoronada cornisa a pocos centímetros debajo del alféizar de la ventana lleva hacia el lado de la torre

¿Qué harás para escapar de esta habitación?

Si tienes la ganzúa podrías abrir la cerradura de la puerta. **VE AL 9**

Si la has perdido deberás atreverte a salir por la cornisa de la ventana.**VE A 37**

26

Detrás oyes el sonido de unas voces enfurecidas. Las autoridades están irritadas por los acontecimientos de anoche

¿Podría tal vez una estocada certera en el pecho apergaminado de la momia apagar su vida artificial?

Tira los dados contra tu Destreza

Si ganas. **VE AL 2**

Si pierdes la momia intenta cogerte entre sus brazos tira los dados contra la Destreza de cadáver (6)

Si esta gana. **VE AL 280**

Si pierde, puedes seguir luchando, repitiendo esta sección, o intentas zafarte de él y escapar. **VE AL 48**

27

Pierdes un punto de Resistencia mientras miras a través de la serpiente de cristal. Parece que estés mirando una puerta que se abre lentamente por detrás de la cual aparece una hermosa sirvienta. Esta entra furtivamente en una cabina de la aeronave saca de su abrigo un puñal curvo para rituales. Su hermoso rostro permanece impasible mientras pasa de puntillas cerca de un gran baúl de roble

La visión se interrumpe violentamente. Una tabla del suelo cruje y notas que hay otra persona justo detrás de ti. Te vuelves y te encuentras con la hermosa sirvienta que viste. En su rostro aparece una sonrisa maniaca mientras mantiene el puñal levantado.

Tira los dados contra tu Destreza

Si ganas. **VE AL 297**

Si pierdes. **VE AL 15**

28

Os deslizáis cautelosamente alrededor de la fangosa pared del foso

No ocurre nada extraño y llegáis a salvo a la entrada de otro sucio túnel.

VE AL 197

29

Tanto tu cuerpo como tu mente se han paralizado tus piernas se

Desploman y caes de espaldas al suelo de la cabina. El bicho asesino

abandona su percha y se posa en tu pecho. Apenas eres consciente de su risa burlona, -Ahora pobre mortal me voy a deleitar con tu cerebro te dice

Aquí termina tu aventura

30

El pasillo es bastante simple y termina en una pared

lisa. Si llevas puesto el gorro de piel de cocodrilo.**VE AL 51**

Si no es asi debes de tirar contra tu Mentalidad
Si ganas. **VE AL 51**
Si pierdes. **VE AL 90**

31

Corres hacia la puerta de la calle bajando los peldaños de dos en dos. Abres el cerrojo y te metes en la malsana y amarillenta neblina. Persigues al ladrón hacia Bedford Terrace, más debajo de la imponente Academia del Museo Británico. Te detienes en la esquina de la plaza Bedford. Silencio. Has perdido al ladrón, reniegas y estás a punto de volverte a casa cuando oyes el crujido de la bisagra de una puerta. Una breve investigación revela que la entrada posterior del museo ha sido forzada. Entras y oyes unos pasos que corren a lo lejos y que vienen de arriba.
Hay dos escaleras ascendentes. ¿Cuál escogerás?
¿la de la izquierda? **VE AL 54**
¿la de la derecha? **VE AL 76**

32

Cuando estás a punto de meterte por la caja de la escalera, tu pierna queda trabada con algo y ¡te caes de cabeza por la escalera de piedra! Pierdes dos puntos de Energía. Si ésta se ve reducida a cero, **tu aventura termina aquí**.

Si no, vasa parar, magullado, al fondo de la escalera. La linterna de cristal se ha roto, pero enciendes una cerilla y ves que la lamparilla de petróleo está aún precintada y la mecha podría encenderse. La enciendes y ves que te encuentras en una habitación casi idéntica a la que acabas de abandonar.

VE AL 53

33

Encuentras al Sobrecargo de la aeronave sentado en su escritorio, en una oficina minúscula pero extremadamente limpia y ordenada. Está trazando números en un libro de contabilidad. Cuando entras, está precisamente poniendo punto final al último asiento, y luego se vuelve y te saluda.

-¿Puedo ayudarle en algo? -pregunta con voz irritada.

Recordando el recibo de la aeronave encontrado en Shandwick House, preguntas si un tal señor Ausbach se encuentra a bordo. El Sobrecargo levanta las cejas por encima de los lentes, suspira y saca un registro encuadernado con cuero de un cajón de su escritorio.

Abre la tapa y alisa las hojas con el dorso de la mano. Un dedo bastante rechoncho desciende por la lista de pasajeros, deteniéndose brevemente en dos lugares. Luego el Sobrecargo cierra de golpe el registro y se vuelve hacia ti.

-Sólo queda dos pasajeros de los que subieron a bordo en Londres: el Barón Ausbach, en la cabina 3, y el célebre millonario americano solitario, el coronel Hiram T. Schroeder, en la cabina 7

¿Decidirás ahora si vas a visitar al Barón? **VE AL 192.**

¿O al coronel Hiram T. Schroeder? **VE AL 78**

¿O bien vas a ver si puedes sacarle más información al Sobrecargo?

Si escoges esto, compara tu Mentalidad con la del Sobrecargo (5) en la Tabla de Combate. Si pierdes, el Sobrecargo se niega a darte más información, y debes escoger una de las opciones indicadas anteriormente.

Si ganas. **VE AL 371**

34

Sales de la penumbra de la cocina y entrasen una

habitación muy oscura. Enciendes la linterna e iluminas un gran comedor con paredes revestidas de madera. En el centro de la habitación se encuentra una gran mesa de roble muy bien pulida, rodeada de diez sillas. Las ventanas están cerradas con postigos. De las paredes cuelgan trofeos de caza apolillados y retratos de la familia Lathers. A un lado de la puerta, en la pared oeste, se encuentra un cuadro de Sir Roderick Lathers. Está de pie, ceremonioso, ante la Esfinge Egipcia; en una mano sostiene un mapa topográfico y en la otra un casco. No hay ningún parecido entre este retrato y el macabro ladrón que encontraste en el Museo Británico. Abres la puerta silenciosamente y entras en un vestíbulo semioscuro. A tu derecha, un hueco en la pared, se encuentra un silencioso reloj de caja. A tu derecha, el pasillo, se alarga hacia la silenciosa casa, aparentemente de norte a sur . Continúas avanzando por el vestíbulo.

VE AL 50

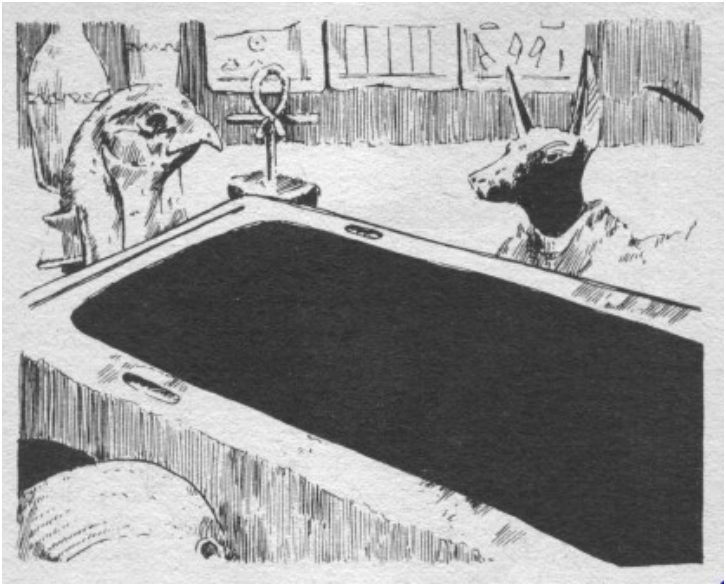
35

Disparas una vez (descuenta la bala de tu Ficha Personal), pero la bala pasa en línea recta por delante del monstruo y choca contra la pared Tu ataque parece enfurecer al monstruo que te ataca de nuevo. Pierdes 3 puntos de Energía. Si ésta se ve reducida a cero, VE AL 212

En caso contrario. ¿intentarás hacer sonar el silbato en forma de dragón, si es que lo tienes? **VE AL 91**.

¿O buscaras a tu alrededor algún otro medio para luchar contra el monstruo? **VE AL 152**

36



Obstaculizas ágilmente con el baston, el torpe ataque del hombre cadavérico. Luego, sin vacilar, clavas el nudoso extremo del bastón en las costillas del ladrón. Este grita y va dando bandazos hacia atrás. agarrándose el pecho. Se tambalea contra el sarcófago, se tira de cabeza y ¡desaparece! Ahora estás solo en el museo. **VE AL 99**

37

Te tranquilizas y sales cautelosamente de la habitación por la cornisa. Un viento helado tira de tus ropas mientras tus manos buscan donde asirse en los ladrillos deteriorados por la intemperie. Abrazándote a la pared. Empiezas a alejarte poco a poco de la ventana, rodeando la torre . Has dado sólo unos pocos pasos cuando un trozo de la cornisa, estropeada por los años, se desmorona bajo tus pies. Inmediatamente, tus dedos se agarran a las grietas. Tus pies buscan

desesperadamente un punto de apoyo en la parte de la cornisa que aún está en buen estado. Tira los dados contra tu Destreza. Si ganas, encuentras un punto de apoyo para el pie y continúas rodeando poco a poco la torre hasta que llegas a otra ventana. **VE AL 55**

Si pierdes, **VE AL 75**

38

Has perdido un punto de Resistencia. El terrible cántico de las caras muertas continúa sin cesar. Sentis un hormigueo y un entumecimiento en los huesos y os dais cuenta de que las cabezas están atrayendo, con sus cantos, vuestras mismísimas almas. Vuestras mentes se llenan de imágenes espantosas. Veis a Ausbach y a sus secuaces echando gente dentro del círculo de piedra. Hacéis esfuerzos desesperados para respirar y sabéis que debéis actuar o correr el riesgo de morir en el Pozo de las Almas Compara tu Mentalidad con la del árbol de las almas (6).

Si ganas, **VE AL 159**

Si pierdes, **VE AL 72**

39

La espantosa visión te produce nauseas, lo que te cuesta un punto de Resistencia. El piloto yace boca arriba, sentado a medias, con el cuello doblado en una posición antinatural, su brazo derecho cuelga sin vida y en su mano sostiene una «Luger» ¿podría haberse suicidado?

La respuesta a tu pregunta llega en forma de largo y malévolo silbido. Por el rabillo del ojo divisas un par de patas gigantes, como de araña, trepando por el asiento del copiloto. El pelo de tu nuca comienza a erizarse y un sudor frio aparece en tu frente. **VE AL 86**

40

Pierdes un punto de Resistencia mientras miras a través de la serpiente de cristal. Contemplas el acanalado techo de la aeronave Hay un hombre de pie en la plataforma; meteorológica su espalda aparece encorvada por el viento. No puedes ver su, cara, pero hay algo en el demacrado tipo que te resulta extrañamente familiar. Su postura se asemeja a la de un enérgico director de orquesta, aunque sus restos espasmódicos y perturbadores te recuerdan al ladrón cadavérico del Museo Británico

La misteriosa visión se interrumpe repentinamente. Una tabla del suelo, cruje un puñal muy curvado centellea y un brazo sinuoso te sujeta por el cuello. Tira los dados contra tu Destreza.

Si ganas, **VE AL8**

Si pierdes, **VE AL 15**

41

Coges el gorro de piel de cocodrilo y lo examinas en tus manos. Parece que sólo sea un ajustado casquete de, calavera que podría haber sido usado como signo de categoría o quizás para alguna. ceremonia. Religiosa. Mientras reflexionas sobre su posible uso una curiosa tentación te pasa por la mente. Lo levantas y te lo colocasen la .cabeza, Instantáneamente un extraño mareo se apodera de ti y caes de rodillas Pierdes un punto de Resistencia.

Esta sensación desaparece rápidamente y te levantas sintiéndote agotado, pero al mismo tiempo extrañamente contento Añade el gorro de piel de cocodrilo en tu Ficha Personal. Y ahora ¿qué vas a hacer?

¿Cogerás la espada egipcia? **VE AL 17**

¿O atravesarás la cámara hasta el pasillo que sale de su pared opuesta? **VE AL 30**

42

La visión del macabro rostro del ladrón te cuesta un punto de Resistencia. Bajas la guardia por un instante y ¡el hombre cadavérico te ataca! Te amenaza con sus larguísimas uñas. Compara la Destreza del ladrón (8) con la tuya en la Tabla de .Combate

Si gana el ladrón, **VE AL 59**

Si el pierde puedes vengarte con el bastón de estoque. **VE AL 22**

O bien con el bastón. **VE AL 6**

43

Mueves la palanca y la pared que hay ante ti cae al suelo sin hacer ruido. Ante ti aparece un túnel cuyo suelo está cubierto de polvo y sus paredes están decoradas con escenas de sacrificios rituales Entras en el túnel y lo que observas las sombras que danza y desaparecen ante tus ojos, mientras que detrás de ti el polvo gira en el aire. El túnel te lleva a un estrecho saliente que sobresale por encima de un oscuro abismo Bajas la linterna y miras dentro de la oscuridad desde el borde, pero al incorporarte adviertes que a tu derecha hay una serie de asideros para para manos y pies que descienden hacia el abismo.

¿Vas a intenta utilizar esos asideros para bajar a la sima? **VE AL 21**

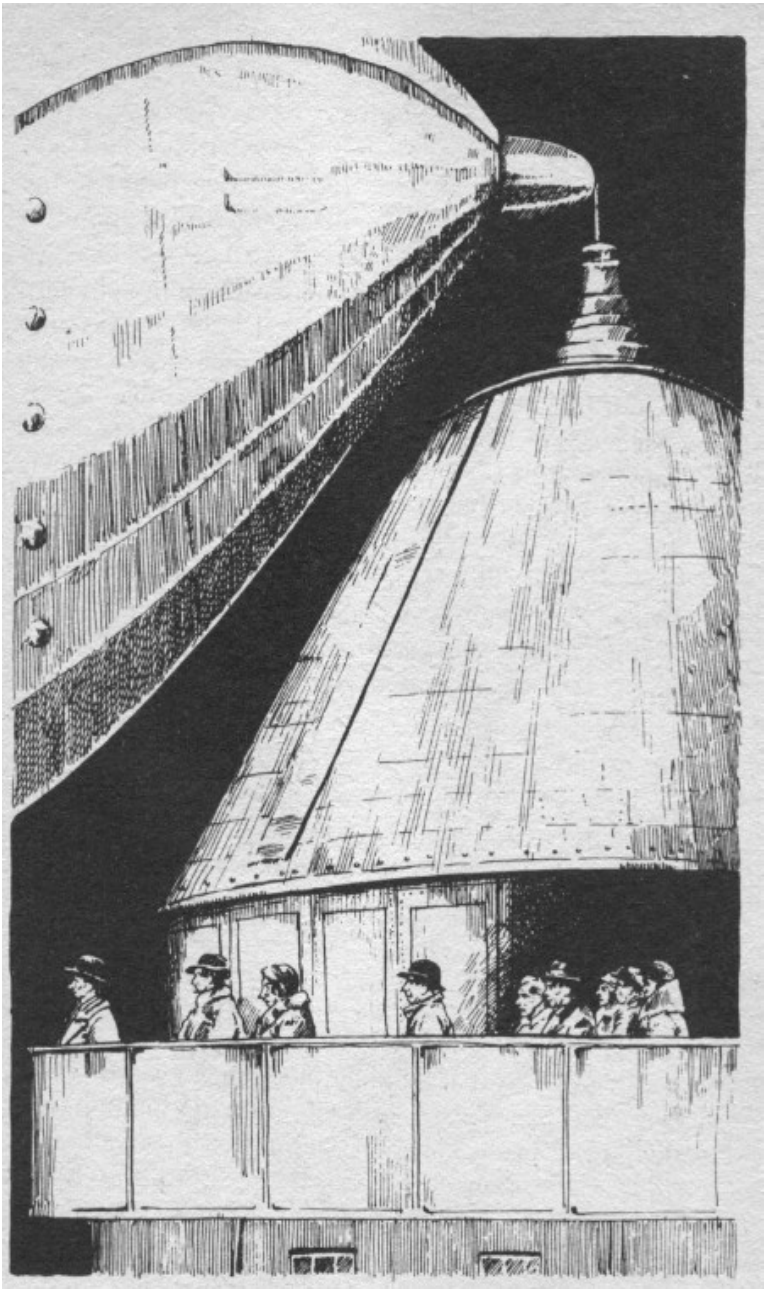
¿O vas a regresar a l cámara de los jeroglíficos para explorar el pasadizo que conduce a la Gran Galería? **VE AL 128**

44

El hangar está repleto de carga hileras de bicicletas embaladas en papel ondulado, un surtido de maletas de

los pasajeros y ordenadas hileras de cajas de madera para embalar. Trepas sobre las cajas y escoges un buen lugar donde puedas esconderte en espera de la llegada del zeppelín.
Poco después oyes el pesado ruido de los motores de la aeronave. El «Lucrecia»ha llegado. Mientras maniobra hasta la zona de aparcamiento te escabulles fuera de tu escondite para mezclarte entre los pasajeros y visitantes. En algún lugar de arriba ronda tu presa. ¿Tal vez sea el ladrón cadavérico del Museo Británico? **VE AL 19**

45
Volviendo a tu cabina decides vigilar a los misteriosos Ausbach y Schroeder hasta que la aeronave aparque. Cuando llega la hora de cenar no hay señal de ellos, afortunadamente para ti, gracias a una buena cena recobras un punto de Energía. Luego vuelves a la cabina y caes profundamente dormido. Tus sueños se ven extrañamente perturbados por las odiosas imágenes del hombre cadavérico del Museo Británico y la horrible sensación de caer a través de las profundidades del cielo. **VE AL 25**



Buscas la última anotación en el diario escrita, evidentemente, después del regreso a Inglaterra de Sir Roderick

"Estoy harto de Ausbach y de sus entrometidas intrigas. Hoy regreso de Gales con un pésimo humor melancólico. Después de leer los periódicos de la mañana insistió en que incluyéramos uno de los sarcófagos en nuestro legado al Museo Británico, sin embargo, luego rectifico y me dio un buen cuadro de un caballero del siglo diecisiete. He colgado esta obra encima de la repisa de la chimenea de mi habitación…"

Cierras el diario y lo devuelves al escritorio luego das un salto porque notas que algo pasa rozando tu hombro. Te vuelves para ver como un zarcillo de humo aceitoso repta por tu hombro en dirección a tu garganta. Un extraño terror no identificado está materializándose ante ti. Tira los dados contra tu Mentalidad

Si ganas **VE AL 24**

Si pierdes **VE AL 14**

47

Dais un paso dentro de una fosa en forma de campana. Desde muy alto una fina luz gris cae sobre siete grandes cepas de piedra negra colocadas en circulo. En el centro se halla el cadáver de un árbol muerto hace muchos años sus retorcidas ramas aparecen cargadas de un musgo que brilla misteriosamente en la penumbra.

-Debemos tener cuidado aquí -dice Harold Lathers-. Ausbach le llama a esto el Pozo de las Almas Cuando me trajo aquí por primera, vez me amenazó con arrojarme dentro del círculo de piedra.

Debemos mantenernos cerca del borde de la fosa. Ven hay otro túnel ante nosotros, justo detrás del árbol

¿Vais a ir por la izquierda? **VE AL 28**

¿O por la derecha? **VE AL 10**

48

¿Puedes zafarte de las garras de la momia? Compara tu Destreza con la
de la momia (6) en la Tabla de Combate.

Si ganas logras esquivar a la torpe momia. **VE AL 205**

Si pierdes serás cogido en una trampa. **VE AL .280**

49

Has perdido 2 puntos de Resistencia.

La cabeza reducida susurra:

-He venido por ti... ¡Pronto estarás en mi poder ¡

El monstruo se recuesta en seis de sus patas y levanta las otras dos como un par de bastones de mando. Un extraño pero seductor silbido sale de la boca del monstruo. Este sonido llena la cabina y armoniza con el zumbido de los del avión. Las dos patas se mueven de lado a lado como un metrónomo loco. El monstruo está tratando acompasadamente de hipnotizarte. **VE AL 18**

50

Mientras vas caminando silenciosamente, la luz de tu linterna ilumina una serie de soporte para plantas ornamentales, estatuas griegas y bodegones deslustrados. Pronto encuentras una arcada en el pasillo de la pared este, desde el cual se puede ver un espacioso vestíbulo

¿Vas a investigar el vestíbulo? VE AL 356

¿O vas a regresar y abrir la última puerta que encontraste? VE AL 333

51

La pared del fondo es sólida pero cuando presionas la que está a tu derecha esta da un giro y aparece otro pasillo mucho más grande. Al poner el pie en este

pasillo, la pared se cierra detrás de ti. Miras a tu derecha y ves que el pasillo desaparece en las sombras. A tu izquierda, el pasadizo desciende hacia una luz amarilla. ¿Podrías, por fin, haber encontrado a Ausbach? Tapando la linterna, te pones a andar de puntillas por el pasillo descendente. VE AL 313

52

Mientras la sirvienta se prepara para otra embestida, sacas tu pistola. Le ordenas que arroje su puñal; si no lo hace, dispararás. La reacción de la mujer es bajar la mano que sostiene el puñal. Tomas este gesto como una señal de rendición y retrocedes hacia la puerta. Pero, cuando tu mano rodea el pomo la sirvienta emite un silbido sorprendente, como el de una serpiente encolerizada. Tira los dados contra tu Destreza.

Si ganas, abres la puerta de un tirón y escapas por el pasillo. Allí puedes escoger entre investigar la cabina del americano VE AL 78

O bien regresar a la tuya VE AL 45

Si pierdes, te pegas contra la puerta mientras la mujer se abalanza sobre ti. Sólo tienes tiempo para disparar una o dos balas, pero recuerda que debes tirar los dados, cada vez, contra tu Destreza, para medir tu puntería.

Suma el perjuicio que has ocasionado, tacha de tu Ficha personal las balas que has disparado y luego VE AL 97

53

Esta habitación está también cubierta de granito rojo y tiene otro bloque de basalto. Pero detrás del bloque aparece una puerta cuidadosamente tallada, y sus bordes están enmarcados con unas serpientes entrelazadas. Junto al bloque se encuentra una mesa llena de frascos, cuencos y bolsas de cuero de los cuales sale un olor de hierbas y especias.

¿Examinarás los objetos de la mesa? VE AL 92

¿O los ignorarás y te apresurarás a pasar por la puerta tallada? VE AL 120

54

Subes estrepitosamente por la escalera de mármol y sales a una oscura galería desierta. Unas rechonchas estatuas chinas te miran con atención desde unas imponentes vitrinas. Delante, hay una puerta de salida de la sala china. Te detienes en el ángulo de un pasillo y escuchas. Reina el silencio de nuevo. Debes decidir en qué dirección se fue el fugitivo.
¿Irás por la izquierda? VE AL 111.
¿O por la derecha? VE AL 94

55

Sales a una oscura escalera de caracol que parece llevar hacia abajo a la torre. Enciendes tu linterna y ves que las paredes chorrean humedad. Hay un olor a putrefacción en este lugar. Tras ello empiezas a descender cautelosamente y sólo te detienes al descubrir una pequeña habitación. ¿Explorarás esta habitación? VE AL 157
¿O vas a seguir bajando para examinar la desagradable y cálida brisa que viene de abajo? VE AL 211

56

El interior del templo está cargado de un humo maloliente que surge de un gran fuego que hay en el suelo. A ambos lados, las paredes están llenas de hileras de vasijas de barro, cubiertas de polvo y cerradas con unas tapas, también de barro, que representan cabezas de varias bestias. Más alla del fuego hay una tarima baja, un curioso trípode y un sillón con un gran respaldo en el cual se halla sentado un anciano. Mientras bordeas el fuego, el tipo que está sentado refunfuña con una voz seca:

-Saludos, mortal. Soy el Guardián de la Muerte. ¿Qué es lo que te trae por mi sala?

Le cuentas que el barquero te dijo que podrías aprender algo de sabiduría en este lugar y, al mismo tiempo, preguntas por Ausbach

- ¿Sabiduría? Si, puedes aprender algo de ella – dice el Guardian con una risita ahogada

- Ausbach es un servidor y el Sumo Sacerdote de Het. En este momento, esta simultáneamente en el abismo del tiempo, reuniéndose con su dueña, y dentro de estas paredes.

Mientras el anciano Guardián está comunicándote este enigma chasquea sus dedos y oyes el interminable aullido de un perro rabioso. En el momento de silencio que sigue, el Guardián te señala con el dedo.

- ¡Tonto! No estoy aquí para ayudarte. Estoy aquí para destruirte. Eres un entrometido y un intruso, y tu intromisión ya nos ha hecho perder un tiempo valioso, ¡pero ahora mi creación te castigará! Una figura humana agachada sale de las sombras a tu izquierda, se detiene y luego te gruñe. El monstruo es un hombre con cabeza de perro. Tira los dados contra tu Mentalidad.

Si ganas VE AL 294

Si pierdes VE AL 283

Le asestas un golpe definitivo con el bastón. La lloriqueante cabeza vendada explota en una nube de polvo maloliente. Empujas el bastón hacia delante y aplastas el frágil pecho de la momia. Entonces, un enorme destello de luz azul te deja pasmado y la energía embrujada que antes animaba a la momia se descarga sobre tu arma, rompiéndola completamente. Las piernas de la momia se doblan y su arruinado cuerpo se desploma en el suelo. Ahora el bastón ya no te sirve como arma. Táchalo de tu Ficha Personal. Oyes unos gritos enfurecidos. Las autoridades del museo han sido despertadas por tu intrusión. Es el momento de huir de la devastada sala egipcia. VE AL 205

58

Tu disparo destroza la cabeza del monstruo, que se desploma sobre las baldosas del templo. Con una sonrisa triunfal te vuelves hacia el Guardián de la Muerte. VE AL 77

59

Unas afiladas garras te pasan por la frente haciéndola sangrar. Luego, El cuerpo del hombre cadavérico te golpea y te encuentras caído de espaldas en el medio de un caos de cristales rotos, abalorios y trozos de cerámica Mientras tratas de salir de la vitrina rota, ves que tu asaltante cae de cabeza en el sarcófago y ¡desaparece! Ahora estás solo en el museo.

La herida en la frente y la caída te cuestan la pérdida de

un punto de Energía VE AL 99

60

Has perdido un punto de Resistencia. Y, ahora, ¿cómo te enfrentarás a este repugnante asesino?
¿Vas a dispararle con tu pistola? VE AL 70
¿O arrancarás el extintor de fuego de la repisa y dirigirás su contenido hacia la bestia? VE AL 112

61

Alineas cuidadosamente el «Junker» para aterrizar y entras rápidamente en la pista las ruedas tocan el suelo y el avión da unos saltos ¡Has aterrizado! Aflojas el acelerador y te diriges audazmente a los hangares iluminados, deteniendo el avión al lado de un viejo bimotor. Apagas los motores, te levantas del asiento y sales por la puerta del fuselaje. No hay comité de bienvenida. Te encaminas descaradamente hacia uno de los hangares. Tal vez allí encuentres un lugar seguro para esconderte mientras esperas la llegada de la aeronave «Lucrecia». El vuelo y la lucha contra el bicho asesino se cobran su precio: estás agotado y pierdes un punto de Energía. VE AL 44

62

Hojeando las páginas, lees:

Todos estamos desanimados. Primero encontramos que los dos sarcófagos estaban vacíos y ahora el pasadizo inferior, el Camino de la Muerte, resulta que acaba en una cámara incompleta: Ausbach está convencido de que hay una tercera cámara aún por descubrir, pero aunque estoy de acuerdo con él, encuentro que su continuo rezongar acerca de una imaginaria llave y sus peculiares costumbres nocturnas me son insoportables ... "Ausbach se ha hecho llevar una mesa de caballete a la segunda cámara y se pasa la mayor parte del día dentro de la pirámide. Las excavaciones secundarias hacia el oeste no han revelado nada y ahora nuestros fondos, así como

nuestros hallazgos, son escasos. Hoy entré en la pirámide para decirle a Ausbach que debemos marcharnos. Al acercarme a la segunda cámara oí unos refunfuños extraños, chasquidos y silbidos y temiendo que hubiera perdido el juicio, entre corriendo en la cámara. Lo encontré inclinado sobre un extraño espejo en forma de globo y me dirigió una mirada de odio y enojo, pero luego su rostro se suavizo y se dejó caer pesadamente en su silla. Se tomo con tranquilidad la noticia acerca del cierre de la excavación, diciéndome que estaba contento, pues debía viajar inmediatamente a Gales.

¿Vas a seguir leyendo el diario? VE AL 46
¿O investigaras la cama? VE AL 361

63

Sois incapaces de repeler toda la multitud de fantasmas y sucumbís a sus afilados dientes y garras. Al caer bajo la baboseante jauría tus oídos se llenan de los gritos postreros de Harold Lathers
Esta aventura acaba para vosotros

64

Sujetando fuertemente el arma que has escogido avanzas furtivamente hacia el hombre que parece estar absorto en algún ritual extraño.
Habla confusamente en un idioma desconocido y extraño, un lenguaje feo cruel y áspero. Te detienes a unos pasos del ladrón y anuncias airadamente
-Se acabó el juego amigo mío, deja de pronunciar blasfemias y date la vuelta
Sus hombros se ponen tensos y su una risa perversa sacude su cuerpo
-Muy bien mi insistente amigo, dice voy a volver a mi cara hacia ti.
El ladrón se da la vuelta en la penumbra, del museo y te quedas mirando unos malvados ojos enrojecidos, sientes su carne seca tensada en el cráneo y entreves

una boca demasiado llena de dientes
Tirla los dados contra tu Mentalidad
Si ganas VE AL 42
Si pierdes VE AL 71

65

Te quitas el silbato de la boca y te vuelves para dominar para el monstruo que has invocado. Te quedas boquiabierto por el miedo a lo que se te presenta. Un aceitoso humo negro sale de las mandíbulas llenas de dientes del monstruo. Innumerables escamas irisadas relucen en la penumbra nocturna. Unas grandes alas emplumadas sostienen en el aire un cuerpo con cuernos y armadura. Unos ojos crueles os miran a ti y a Ausbach. Luego la bestia vomita y un penacho de fuego os rodea, sale a chorros por encima de Ausbach y prende fuego a la estructura del «Lucrecia». Fallecéis en otro desastre aéreo inexplicable.

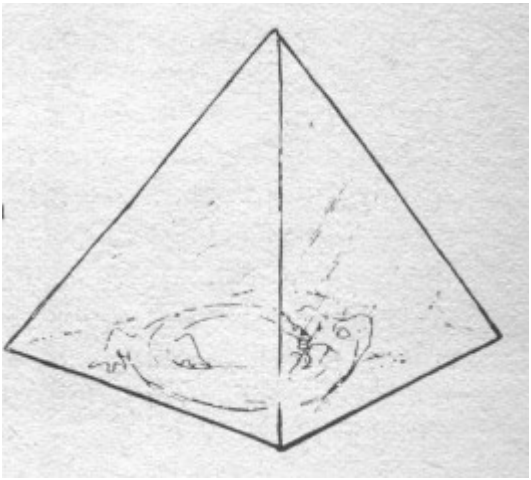
66

Saca la pistola del interior de tu chaqueta y disparas al monstruo a quemarropa. Un llamativo destello atraviesa la penumbra iluminando
el rostro retorcido del jorobado. Puedes disparar uno o dos, disparos si lo
deseas, pero acuérdate de tirar los dados cada vez contra tu Destreza
para conocer tú puntería. Suma el perjuicio que le has causado tacha de
tu Ficha Personal las balas disparadas y luego VE AL 20

67

En la pierna derecha hay una serie de dibujos que muestran la momificación del cuerpo de Khefu en la pierna izquierda su alma a modo de un pájaro con cabeza humana es mostrada abandonando la momia y emprendiendo el vuelo desde la pirámide. Pero el alma

no sube volando hacia el Sol. Vuela a través de una fosa y en sus garras transporta un triángulo que brilla ¿Podría ser ésta una referencia al «piramidión»? Mirando más detenidamente ves algo que ha sido inscrito en el triángulo pero que los siglos de deterioro progresivo han Desdibujado hasta hacerlo irreconocible. Sin embargo, observas que la fosa está llena de criaturas monstruosas parecidas a enormes medusas haciendo señas al triángulo.
¿Vas a pasar ahora por la arcada? VE AL 81
¿O vas a volver hasta la cámara de los jeroglíficos para así poder explorar el Camino de la Muerte? VE AL 146



68

Pierdes un punto de Resistencia al mirar a través de la serpiente de cristal. Contemplas una habitación oscura en medio de la cual hay un hombre de pie vestido con un traje que le sienta mal. Lleva gafas oscuras y hace unos extraños signos con las manos. Unos seres sombríos, malsanos y palpitante parecen estar materializándose frente a el.

Esta misteriosa visión se interrumpe repentinamente. Una tabla del suelo cruje un puñal muy curvado centellea y un brazo sinuoso te sujeta por el cuello. Tira los dados contra tu Destreza
Si ganas VE AL 8
Si pierdes VE AL 15

69
Tu arma hace añicos hábilmente el aguijón del escorpión de terracota. El efecto es instantáneo y bastante sobrecogedor. El monstruo empieza a volverse loco cargándose de manera irregular cuantas estatuas cubren el suelo de la cueva. Sus patas y sus pinzas se rompen.
Por último, todo el cuerpo del monstruo se viene abajo en una nube de polvo
Te alejas y buscas una salida de la cueva. Encuentras una hendidura en la pared, trepas y consigues pasar por el estrecho hueco. VE AL 130

70
Sacas tu pistola y apuntas al monstruo
- ¡Tonto ¡-dice silbando-. No puedes matarme con un arma tan insignificante como esa. Ríndete a mí.
¿Vas a creer al monstruo y utilizaras en su lugar el extintor de fuego**? VE AL 121**
Puedes disparar una, dos o tres veces, pero recuerda que debes tirar los dados por cada disparo y debes anotar las balas que gastes en la Ficha Personal. Pase lo que pase **VE AL 210**

71
Quedas aturdido al ver el rostro del ladrón y pierdes dos puntos de Resistencia. El hombre cadavérico aprovecha inmediatamente tu conmoción y se abalanza sobre ti tratando de arañarte la casa con sus larguísimas uñas
. Energía Tira los dados contra la destreza del hombre

cadavérico (8). Si gana el, recibes una herida en la frente y pierdes un punto de Energía. Luego se abalanza sobre ti y te ves cayendo de espaldas en medio de un desorden de cristales rotos, abalorios y trozos de cerámica
Mientras tratas de deshacerte de la vitrina rota, ves que tu asaltante se vuelve, cae de cabeza en el sarcófago y ¡desaparece!. Ahora estás solo en el museo. La caída de la vitrina te cuesta un punto de Energía. VE AL 99

72

Has respondido a la llamada del árbol de las almas y das un paso hacia el borde del círculo de piedra (deduce un punto de tu Mentalidad). El árbol siente que estás débil y aumenta su repugnante cántico.
Compara tu debilitada Mentalidad con la aumentada del árbol de las
Almas en la Tabla de Combate.
Si ganas VE AL 159
Si pierdes VE AL 93

73

Sacas desesperadamente la varita de tu bolsillo y la tiras contra el Monstruo. En un instante la varita se enciende como una antorcha ardiente y luego desaparece. Has perdido un punto de Resistencia
Retumba un trueno v un viento rugiente azota las, ventanas que crujen y luego estallan hacia dentro. Unos espectrales cadáveres de perros invaden la habitación y provocan el horror. El espíritu maligno deja de agarrarte por el cuello para luchar contra los perros sales tambaleándote de la habitación. Después, ¿qué vas a hacer? ¿Abrirás las puertas dobles del rellano? VE AL 325
¿O explorarás el pasillo norte? VE AL .245

74

Esquivas los torpes intentos de agarrarte de la momia de agarrarte y alzas tu bastón para darle un nuevo golpe. Tira los dados contra tu Destreza. Si ganas, réstale a la Energía de la momia (6) el perjuicio que le has ocasionado
Ahora la momia intenta agarrarte de nuevo. Tira los dados contra la Destreza del Monstruo cadavérico.
Si la gana. VE AL 280
Si pierde, puedes seguir luchando repitiendo esta sección.
Si la Energía de la momia llega a 0. VE AL 96
O también puedes huir la lucha y del museo. VE AL 48

75

Te duelen las manos por el esfuerzo. De pronto, tu mano derecha se suelta de su precario asidero y hace que te resbales de la pared ¿Puedes agarrante al saliente antes de que caigas hacia tu perdición? Tira los dados contra tu destreza
Si ganas. VE AL 98
Si pierdes. VE AL 134

76

Subes rápidamente la escalera de mármol y sales a una oscura galería
desierta. Mientras la atraviesas corriendo observas que las impresionantes vitrinas presentan un surtido de estatuas y porcelanas chinas
Delante hay una puerta que lleva afuera de la sala china.
Te detienes en la entrada de un pasillo y escuchas. El silencio reina una vez más. Debes decidir en qué dirección fue el fugitivo
¿Iras hacia la izquierda? VE AL 111
¿O bien hacia la derecha? VE AL 94

77

El anciano Guardián ha abandonado su sillón y ahora se

agacha detrás del respaldo
-No me hagas daño mortal farfulla. Si muero aquí mi alma será enviada a los horrores de las Penas del Infierno. Contestaré cualquier pregunta que me hagas. Agarrando los harapos que cubren su demacrado cuerpo, le exiges una respuesta a su enigma ¿Cómo puede ser que Ausbach esté en dos lugares al mismo tiempo? El Guardián te señala hacia las vasijas que cubren la sala
Allí en la tercera repisa. La vida de Ausbach está dentro del tarro, allí lo recogió su dueña Het. ¡Destruye el tarro y destruirás a Ausbach al mismo tiempo ¡
Lanzando al Guardian al suelo te pones a caminar por el templo en dirección a la repisa. Allí hay una vasija cuya tapa esta labrada con un busto perfecto del odioso rostro de Ausbach. Arrancas la tapa y metiendo la mano dentro extraes un cerebro que se estremece en tu mano. Pierdes un punto de Resistencia. Vuelves a dejarlo en la vasija y cogiendo el tarro de la repisa, sales del templo hacia el abismo del tiempo. VE AL 269

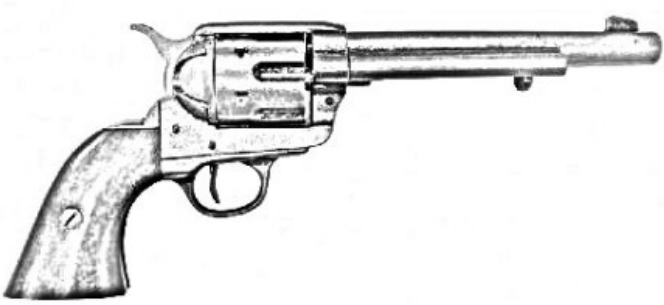
78

Avanzas directamente hacia la cabina 7y acercas la oreja a la puerta. No se oye nada dentro ¿Qué harás ahora?
¿Golpear descaradamente la puerta? VE AL 116
¿O tratar de abrir la puerta con una ganzúa, si es que la tienes? VE AL 145

79

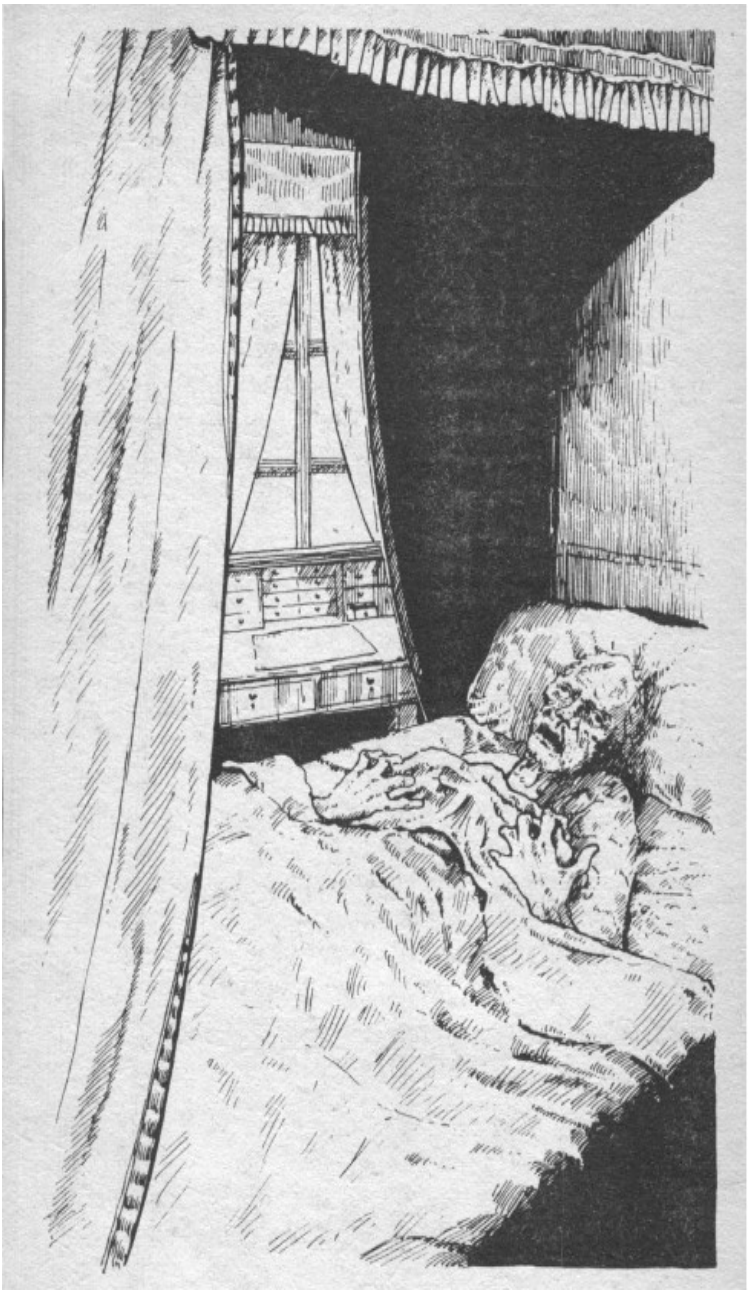
Esquiva hábilmente la pesada embestida del escorpión de terracota y luego blandes tu arma como si se tratara de una cachiporra tratando de separar el aguijón del monstruo de su cuerpo. Tira los dados contra tu Destreza
Si ganas VE AL 69
Si pierdes el monstruo trata de correr para enfrentarse a

ti. Compara la Destreza del escorpión (8) con la tuya en la Tabla de Combate
Si él gana, el monstruo tratará de sacar provecho de su ventaja y te
Cogerá con sus pinzas. Tira los dados contra tu Destreza
Si el gana. VE AL173
Si pierde el monstruo
¿intentarás usar de nuevo el bastón o el Bastón estoque VE AL 231
¿Sacarás tu pistola? VE AL 264
¿O silbarás con el silbato en forma de dragón? VE AL 200



80

Retiras las gruesas cortinas de terciopelo y descubres que hay alguien echado en la cama. Sin pensarlo mucho iluminas de lleno con tu linterna la cara del tipo y sientes repugnancia. Tira los dados contra tu Mentalidad Si pierdes réstate 2 puntos de Resistencia.
Su cuerpo está horriblemente retorcido. Las esqueléticas manos agarran las sábanas como si la persona hubiera muerto de miedo. La piel de su cara y del cráneo está estirada como si fuera de pergamino. Los labios, ennegrecidos muestran una mueca terrible. Si has examinado el retrato que hay en el comedor observarás que el cadáver se asemeja a Sir Roderick



Lathers. Cuando hayas recuperado la serenidad.
Irás al escritorio VE AL 361
O abandonarás la habitación
Ya sea abriéndolas puertas dobles VE AL 325
O explorando el pasillo norte VE AL 245

81

Más allá del arco hay una habitación de cubierta de granito rojo. Un gran bloque de basalto que anteriormente sostenía el sarcófago de Khefu ocupa el centro de la cámara. Detrás de el hay una estatua dorada del dios Horus La estatua custodia una estrecha salida, en la pared opuesta a través de la cual puedes ver un tramo de escaleras que descienden escarpadamente hacia la oscuridad. Pasando por delante del bloque, observas un círculo de arena en su superficie, donde alguien coloco una bolsa y luego la recogió
¿Pudo Ausbach haber pasado por aquí?
Tienes un presentimiento. Si deseas bajar la escalera debes tirar los dados contra tu Mentalidad
Si ganas VE AL 11
Si pierdes VE AL 32
Si prefieres volver a la cámara de los jeroglíficos y explorar el Camino de la Muerte. VE AL 146

82

Atacas desesperadamente a la momia. Tal vez puedas tirarla al suelo y escapar. Compara tu Fuerza con la Fuerza embrujada de la momia (8) en la Tabla de Combate. Si ganas, la momia es lanzada de espaldas contra una de las vitrinas de cristal. Escapas por una de las salidas de la habitación.
VE AL 205
Si fallas, la momia tratará de cogerte entre sus brazos. Tira los dados contra la Destreza de la momia (6)

Si gana, ella has sido atrapado entre sus brazos. VE AL 280
Si la momia falla, puedes intentar escapar de nuevo volviendo al principio de esta sección

83

Cuando el último de los fantasmas sucumbe a la sangrienta espada sacas a Harold por una arcada y cierras de golpe la puerta. Afortunadamente el cerrojo está al lado vuestro. Recobráis el aliento unos instantes y luego os dirigís hacia el húmedo pasillo iluminado por unas antorchas medio apagadas. El camino lleva al borde de la enorme y oscura fosa. VE AL 47

84

El objeto es como el sonajero o el chupete de un pequeño monstruo. Una serpiente retorcida de oro y plata sostiene un globo cristal Levantas el objeto y vislumbras unas formas indeterminadas grises.
¿En quién estás pensando?
¿En Ausbach? VE AL 68
¿En el americano? VE AL 40
¿En la hermosa sirvienta del Barón? VE AL 28

85

Golpeas la mano del jorobado que sostiene el cuchillo de carnicero contra la pared. Gruñe de dolor y la salvaje arma choca contra el suelo. Esta pérdida parece enfurecerle. Primero te da una patada en la espinilla y te empuja a través de la habitación hasta la mesa. Pierdes un punto de Energía
Si tu Energía llega a 0 VE AL 3
Mientras tratas de levantarte ves que tu adversario recogiendo su cuchillo y dirigiéndose a ti.

¿Sacaras tu pistola y mataras al jorobado? VE AL 66
¿O cogerás uno de los candelabros y lo emplearas como arma? VE AL 335

86

Un monstruo con cuerpo de araña y cabeza humanoide se arrastra por el asiento del copiloto. Sus patas están cubiertas de pelo y sostienen un cuerpo parecido a una bolsa de cuero cubierto de manchas de color naranja vivo.
Unos ojos malévolos te miran desde la reducida cabeza humana
El monstruo corre de costado con increíble precisión sobre el pecho del copiloto muerto,
Has tropezado con un bicho asesino un monstruo sacado del mundo sobrenatural para destruirte. Tiene una Energía de16 puntos. Anótalo en tu Ficha Personal y luego tira los dados contra tú Mentalidad.
Si ganas VE AL 60
Si pierdes VE AL 49

87

- ¿Ves? -dice el coronel Schroeder el Barón Ausbach es el mismo tipo que detuviste en el Museo Británico Él estaba seguro de que no sobrevivirías al enfrentamiento con el bicho asesino dentro del avión correo. Yo más bien deseaba que sí lo lograras ya que veo en ti persistencia y valentía que son los requisitos fundamentales de los que investigan en los fenómenos paranormales y extrahumanos. Ausbach está dispuesto a liquidarte, pero yo estoy dispuesto a iniciarte en un

conocimiento parcial de las fuerzas ocultas con las cuales te has enfrentado. Ahora que ya has confirmado quién es el ladrón del «piramidión»
¿interrumpirás bruscamente tu entrevista con este engañoso americano y te dirigirás hacia la cabina de Ausbach? VE AL 192
¿Regresarás a tu propia cabina? VE AL 45
¿O te atreverás a seguir escuchando cosas acerca de ciencias secretas? VE AL 336

88

Silbas con todas tus fuerzas con el silbato en forma de dragón. El sudor baña tu frente. Sientes también una tristeza, una sensación de pérdida como si una parte de ti mismo fuera succionada mientras tocas el silbato. Pierdes un punto de Resistencia
Ausbach se tambalea hacia atrás, contra la barandilla, con los brazos levantados en un gesto de defensa. Por primera vez, ves que su repelente rostro da muestras de tener miedo
Un gran chorro de aire caliente te empuja y te tira al suelo de madera. Mientras te levantas con dificultad oyes gritar a Ausbach y lo ves luchando contra las garras de una enorme bestia.
Unas escamas irisadas relucen en la oscuridad de la noche. Un humo espeso aceitoso y negro cubre el cuerpo cornudo y acorazado del monstruo. Unas enormes alas emplumadas sostienen y se llevan a la bestia y a Ausbach del «Lucrecia». Su paso provoca un trueno y un chorro final de aire. caliente Ahora estás solo sobre el «Lucrecia». Vuelves a tu cabina y te acuestas pues te sientes muy cansado

89

Das vueltas sobre Munich y distingues el aeródromo. En el cielo nocturno destaca un fulgor.verde ¿Eres capaz de hacer descender sin peligro el pesado «Junker»? Compara tu Destreza con los mandos de la aeronave (7) en la Tabla de Combate

Si ganas VE AL 61

Si pierdes VE AL 101

90

No encuentras ninguna salida secreta desde este pasillo y desalentado te das la vuelta. Ahora debes regresar a la cámara de los jeroglíficos para explorar el pasadizo que conduce a la Gran Galería. VE AL 128

Si has sido envenenado por el escorpión este viaje supondrá la pérdida de 4 puntos de tu Energía. Si esta pérdida la reduce a.cero ello significará que tu aventura terrmina aquí al desplomarte en los pasadizos bajo la pirámide de Khefu**.**

91

Desesperadamente sacas de tu bolsillo el silbato en forma de dragón y empiezas a tocarlo. No sale ningún sonido del instrumento, pero la jarra de porcelana que está en el lavabo empieza a agitarse y el espíritu maligno suelta tu cuello

Un anormal viento caliente empieza a recorrer la habitación y oyes un remoto sonido de alas batientes. A cada pitido tuyo este remoto sonido de alas se vuelve más fuerte hasta que toda la habitación retumba con el sonido vibrante y atronador.

¿Seguirás tocando el silbato infernal? VE AL 114

¿O pararás de tocar y llamarás a lo que has convocado? VE AL 141

92

Haces sitio para tu linterna y examinas cuidadosamente los objetos que tienes ante ti. Las bolsas de cuero y los frascos están vacíos, los cuencos contienen residuos de varios aceites perfumados. Luego des cubres una bolsa de cuero que aún no ha sido abierta. Contiene algo voluminoso y pesado. Desatas cautelosamente la cuerda que la cierra, la vuelcas y esparces su contenido
Para horror tuyo ¡una mano humana cortada cae pesadamente sobre la mesa. ¡Tiembla como si tuviera vida, dobla sus dedos y luego se arrastra hacía ti como una tarántula! Es la legendaria Mano de Gloria usada por los nigromantes para destruir a sus enemigos. Tira los dados contra tu Mentalidad Si ganas VE AL 158
Si pierdes VE AL 188

93

Ya has dado otro paso hacia el círculo de piedras. Uno más y habrás cruzado el, umbral y será tu perdición (resta de nuevo un punto a tu Mentalidad). Una vez más el árbol aumenta el poder de su cántico.
Ahora compara tu debilitada Mentalidad con la reforzada del árbol de las almas (8) en la Tabla de Combate

Si ganas VE AL 159
Si pierdes VE AL 113

94

Caminas de prisa por el pasillo haciendo sonar las manillas de una serie de puertas cerradas con llave que parecen conducir a un área administrativa. Finalmente doblas una esquina y te encuentras ante una gran ventana. Estás en un callejón sin salida. Te das cuenta de tu equivocación y vuelves a toda prisa al museo pasas la galería china y vas hacia la otra puerta. VE AL 111

95

Mientras exploras la parte Sur de Shandwick House descubres una puerta lateral oculta entre los frondosos arbustos. Pasando por entre el follaje examinas furtivamente la manilla de la puerta que está cerrada con llave Deberás usar tu ganzúa. Compara tu Destreza con la complejidad de la cerradura de la puerta (8) en la Tabla de Combate
Si ganas VE AL 119
Si pierdes deberás seguir bordeando la casa VE AL 320

96

Finalmente, tus golpes surten efecto Por un momento la momia se tambalea ante ti. Luego sus piernas se doblan y el cadáver cae al suelo con gran estrépito. El egipcio muerto hace ya mucho tiempo exhala su último suspiro antes de volver a morir. Un humo acre empieza a salir de sus envolturas. Unos gritos airados que se oyen desde algún lugar del museo te incitan a actuar. Las autoridades del museo se han levantado por tu intrusión. Es hora de huir de la devastación en la sala egipcia. VE AL 205

97

El sonido del tiroteo retumba en la cabina. Si el perjuicio que has ocasionado a la sirvienta reduce su Energía acero VE AL 117

Si no es así, continúa leyendo

Con un silbido de furia la sirvienta se echa sobre ti lanzándote contra la puerta. Tira los dados contra su Destreza (9). Si gana ella su puñal logra restar 2 puntos a tu Energía. Si ésta baja a cero VE AL 317

Si no logra atacarte podrías intentar arrebatarle el puñal VE AL 176

O si aún te quedan balas puedes disparar Si escoges esta alternativa decide si disparas una o dos balas como quieras, pero recuerda que debes tirar los dados cada vez para medir tu puntería. Suma el perjuicio, y resta las balas que has disparado, en tu Ficha Personal y luego regresa al principio de esta sección.

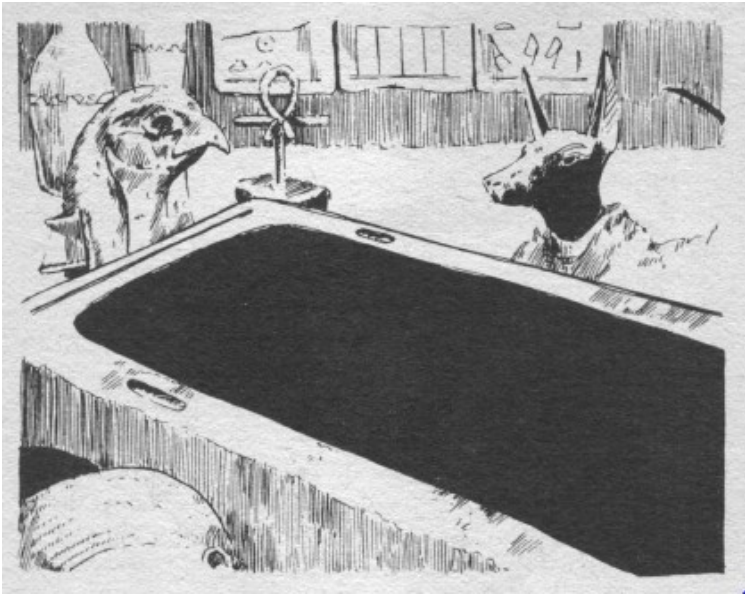
98

Te agarras al borde de la, repisa pones una pierna encima del saliente y, por fin, arrastras tú, cuerpo ya a salvo. Durante un buen rato permaneces ahí echado, en el viento, frio sobre el abismo. Este sufrimiento te ha costado un punto de Energía. Luego te pones de pie y terminas tu recorrido por la torre Por fin encuentras otra puerta abierta. VE AL 55

99

Te acercas a la vitrina en la cual está el misterioso sarcófago, la puerta está abierta y la tapa del sarcófago ha sido colocada en el suelo. Ésta también tiene el símbolo de una serpiente devorándose su cola exactamente igual que el «piramidión» robado.

Metiéndote dentro de la vitrina examinas rápidamente el interior. No se ve ninguna, trampa ni cristales, rotos ni



un falso fondo en el sarcófago ¿Cómo puede haberse esfumado el hombre cadavérico?
¿Seguirás investigando más a fondo? VE AL 118
¿O saldrás del museo antes de que las autoridades te detengan? VE AL 205

100

Tu disparo se estrella contra la frágil criatura. Su cuerpo se desintegra y la monstruosidad se desploma en una asfixiante nube de polvo rojo.
Te vuelves para buscar una salida de la cueva. Encuentra una hendidura estrecha en la pared, trepas y consigues pasar por el hueco. VE AL 130

101

Al rozar la tierra una señal luminosa roja se levanta hacia el cielo nocturno. Las ruedas tocan el suelo, la aeronave pega unos saltos y ya estás abajo. De pronto, una hilera de aviones apareados surge de la oscuridad.

Aprietas desesperadamente los frenos y sueltas el acelerador. El avión se sale de la pista de aterrizaje y va a parar a la húmeda hierba.
Las ruedas delanteras se hunden en la tierra y frenando bruscamente, luego el morro del avión se inclina hacia delante haciendo que salgas disparado como si fueras un muñeco de trapo. Tú cabeza se golpea contra el mamparo y pierdes la consciencia. VE AL 136

102
Te echas atrás aterrorizado. Esta espantosa visión te produce nauseas, lo que te cuesta dos puntos de Resistencia. El piloto yace boca arriba, sentado a medias, con el cuello doblado en una posición antinatural, su brazo derecho cuelga sin vida y en su mano sostiene una «Luger»¿podría haberse suicidado? La respuesta a tu pregunta llega en forma de largo y malévolo silbido. Por el rabillo del ojo divisas un par de patas gigantes, como de araña, trepando por el asiento del copiloto. El pelo de tu nuca comienza a erizarse y un sudor frio aparece en tu frente. **VE AL 86**

103
Enfocando la luz de tu linterna hacia el mural distingue los pálidos contornos de dos extrañas figuras ocultas bajo la oscura pintura en el lado izquierdo Rascas la pintura y ésta empieza a desconcharse dejando al descubierto un dios muy musculado con cabeza de, cerdo y una diosa con cabeza de serpiente. Se asocian como opuestos a Toth y a Anubis. El dios con cabeza de cerdo señala al suelo con un bastón negro, siguiendo una línea imaginaria desde su punta, descubres una losa de piedra ingeniosamente oculta junto a la puerta inferior de la pared. Quitas la arena y el polvo y levantas la losa Debajo hay un tosco hueco y una palanca metálica.
¿Vas a tirar de la palanca? VE AL 43

¿O bien regresarás para explorar la Gran Galería? Ve a 128

104

El escritorio está medio abierto. Dentro de él hay, pluma papeles y tinta. Hay también un diario atado con una cinta de seda roja. El título con letras, doradas es «Excavaciones de la pirámide de Khefu» Desatas la cinta y examinas brevemente las hojas del diario. La mayoría de los informe están escritos a máquina, pero las ultimas paginas están escritas a mano. Hojeando las anotaciones obtienes la siguiente información

«Hoy hemos despejado la Gran Galería, pero, antes de entrar en la cámara del rey, Ausbach insistió en que ordenara a todos los trabajadores que salieran. Irrumpimos en la cámara y descubrimos el sarcófago de Khefu, colocado encima de un enorme bloque de basalto. Ausbach no estaba muy impresionado con este hallazgo y en cambio estuvo mucho tiempo examinando una estatua de Horus que está apoyada en la pared del fondo de la cámara»

«Mientras examinaba los jeroglíficos pintados en el sarcófago, de Khefu, surgió una extraordinaria ráfaga de aire calenté y seco que casi apago mi linterna Me volví ¡ y vi que Ausbach desaparecía a través de una puerta que apareció en un lado de la cámara! Logre hacer que mi linterna volviera a iluminar y me puse a perseguir al impetuoso barón hasta la otra cámara aunque parecía que la estaba examinando en plena oscuridad. Aquí para mi asombro, había un segundo sarcófago idéntico en todos los aspectos al que existe en la cámara superior Había también otro pasadizo que llevaba a lo más profundo de la pirámide

¿Seguirás leyendo el informe de Sir Roderic ? VE AL 62

¿O darás la vuelta y examinarás la cama? VE AL 361

105

La momia, al convulsionarse, te arranca de la mano el bastón-estoque.
¡Ahora estás desarmado! La criatura parece sentirlo ya que empieza a buscarte decididamente, a tientas, una vez más.
Ahora oyes unos gritos que llegan de alguna parte del museo. Las
autoridades se han levantado contra tu intrusión.
¿Seguirás luchando desarmado? VE AL 82
¿O tratarás de evitar que la momia te agarre y escapar de la devastada sala egipcia? VE AL 48

106

Los fantasmas tosen y se asfixian debido al polvo del cadáver que los envuelve. El polvo parece agitarse como si tuviera una siniestra vida propia, parecido a un enjambre de abejas. Los fantasmas caen al suelo y sus cuerpos se pulverizan dejando solo una materia gris. El resto de la horda se tambalea. Aprovechas esta tregua en la lucha y arrastras a Harold Lathers por la puerta y la cierras de golpe. Afortunadamente el cerrojo esta por el lado en el que estáis ahora. Recobras el aliento en unos momentos y luego os dirigís hacia el húmedo pasillo iluminado por unas antorchas medio apagadas.
El camino lleva al borde de una enorme y oscura fosa VE AL 47

107

En el ultimo momento, esquivas la cuchilla y tropiezas con el jorobado. El cuchillo de carnicero cae violentamente encima de la mesa y se clava en la madera. El semihombre gruñe de rabia y te aparta de una violenta bofetada. Lo cual te cuesta un punto de Energía. mientras el jorobado trata desesperadamente de recuperar su arma le asestas un golpe en la cabeza. Tira los dados contra tu Destreza.
Si ganas, pierde 2 puntos de Energía.

Si pierdes, tu insignificante golpe solo consigue enfurecerle.
Suceda lo que suceda VE AL 209

108

Mientras Ausbach continua con su infame conjuro, sacas de tu bolsillo el silbato con forma de dragón, lo pones en tus labios y comienzas a soplar.
Al principio no sale ningún sonido, y parece que no pase nada, pero luego el violento vendaval comienza a amainar y es reemplazado por un nuevo y anormal aire caliente.
Ausbach esta evidentemente sorprendido por este extraño cambio en los acontecimientos. Su conjuro falla, esa luz sobrehumana desaparece de sus ojos y se mantiene de pie ante ti, con los hombros encogidos
¿Qué hechicería puede calmarla pasión del Señor de los Vientos dice gritando ¿Qué magia has malgastado para avudarte tonto entrometido?
A modo de respuesta, oyes el batir de unas potentes alas y sientes la presencia de algún terror monstruoso
Está detrás de ti. Espera tus órdenes.
¿Continuarás tocando el silbato en forma de dragón? VE AL 88
¿O dejarás de tocar y te volverás para dominar a la bestia? VE AL 65

109

Antes de que puedas recobrar el aliento el humo te rodea por completo. Té escuece la garganta los ojos se te llenan de lágrimas y te asfixias. Vas tambaleándote hacía la puerta, pero tus piernas no te sostienen y caes pesadamente. La sensación de asfixia desaparece y en su lugar sientes un gran letargo y como tu mente va quedando en blanco. Tú último recuerdo es el de una vaga figura que ves sobre ti. Se inclina y al acercarse reconoces el macabro rostro del hombre cadavérico del

Museo Británico. Una voz con un acento muy marcado te susurra al oído:
-Tus aventuras se han acabado ¡por fin me libro de tu injerencia de aficionado!

110

El aguijón del escorpión se clava en tu espalda y te lanza contra la superficie rocosa. Sientes un dolor terrible. El escorpión se vuelve y se escabulle por la cueva.
Te ha inyectado un veneno de efecto progresivo y hasta que descubras el antídoto perderás un punto de Resistencia cada vez que vayas a una sección de esta aventura con un número impar. Anótalo en tu Ficha Personal.
Te pones de pie temblando y tambaleándote consigues, no sin dificultad, pasar por la grieta. VE AL 130

111

Ante ti hay una imponente puerta con columnas. Un letrero indica en grandes letras de oro «Salas Egipcias» Abres la puerta y entras en una gran oscuridad. Unas magníficas estatuas y unas extrañas criaturas mitológicas se van perfilando en ella.
Adviertes unos movimientos furtivos ante ti y te das cuenta de que estás cerca de tu presa. Avanzas cautelosamente hacia una galería más pequeña llena de vitrinas de cristal con reliquias funerarias egipcias, sarcófagos y momias.
Ves al ladrón de espaldas atareado ante una vitrina abierta en la cual se encuentra un sarcófago en forma de ataúd
¿Serás capaz de avanzar silenciosamente y sorprender al hombre?
Tira los dados contra tu Destreza.
Si ganas VE AL 64
Si pierdes VE AL 127

112

Mientras coges el extintor de fuego de la repisa la criatura te grita.

¡Sométete a mi ¡

Tiras tranquilamente de la clavija de seguridad del extintor y aprietas la maneta. Una glacial nube de dióxido de carbono sale a chorros de la boquilla del extintor ¿Qué efecto hará sobre el monstruo esta improvisada arma?

Tira un dado y ve a la sección pertinente

1-2 VE AL149

3 VE AL 195

4-6 VE AL 170

113

Tu mente ha sucumbido al hechizo del Árbol de las Almas. Entras como un autómata dentro del círculo de piedra.

Inmediatamente sientes un calor horroroso y un instante después una abrasadora luz roja consume tu cuerpo. Tu alma servirá para las infames estratagemas y la cobarde magia del Barón Ausbach

Tu aventura termina aqui

114

Tocas sin cesar el infernal silbato. El espíritu maligno parece tambalearse, echándose hacia atrás y acercándose al curioso cuadro que esta colgado encima de la chimenea, el cual ahora brilla con una tétrica luz roja.

De pronto un gran chorro de aire caliente pasa junto a ti arrojándote al suelo. Cuando logras incorporarte el horror ha desaparecido y la habitación está de nuevo silenciosa y fría, pero el cuadro ha quedado ennegrecido y chamuscado. Has perdido un punto de Resistencia al tocar el silbato Trastornado por la experiencia guardas el silbato en el bolsillo y te retiras de la habitación

¿Tratarás ahora de abrir las puertas dobles que hay en el rellano? VE AL 325
¿O explorarás el pasillo norte? VE AL 245

115

Te despiertas con el ruido metálico de una llave en la cerradura, la puerta de la celda se abre y entra un fornido sargento de la policía.
-Le traigo té y un periódico- Te dice sonriente
- ¡Su pequeña aventura ocupa las primeras páginas¡
Miras el periódico doblado que te alarga el sargento. El titular reza asi. «Profanación en el Museo Británico» Una persona facilita información a la policía. La acusación está pendiente. Suspiras apesadumbrado
Tu aventura ha terminado

116

Tu llamada es inmediatamente respondida por una voz bastante agria que grita desde dentro.
¡Entre, entre! No está cerrado con llave
VE AL 296

117

El disparo de tu pistola impacta en la sirvienta y hace que se precipite de espaldas contra el gran baúl. Se desploma lentamente en el suelo.
El puñal resbala de su mano y permanece inmóvil como un arrugado muñeco de trapo. Incluso muerta sigue sonriendo
Te acercas entristecido y contemplas tu trabajo. Te llama la atención un peculiar liquido verde que rezuma del pelo de la sirvienta. Te acercas para observarlo y adviertes que la cara de la mujer es en realidad una mascara de cera. Arrancas la bella efigie para descubrir un macabro secreto ¡ la sirvienta era un hombre-serpiente¡. Una sangre verde chorrea de su hocico. Su lengua roja y bífida cuelga a un lado de su quijada, llena

de dientes. Tira los dados contra tu Mentalidad. Si pierdes réstate un punto de Resistencia. Contienes la sensación de nausea que experimentas y te levantas para salir. Si examinaste la serpiente de cristal puedes llevarla contigo si asi lo deseas. Anótala en tu Ficha Personal en «Pertenencias»
VE AL 338

Lo que es el sarcófago está totalmente vacío, pero su fondo reluce como el alquitrán. Pinchas la base con tu arma, para investigar. Ante tu sorpresa la superficie parece estar recubierta con una lámina de caucho
Compara tu Fuerza con la de la membrana (5) en la Tabla de Combate
Si ganas VE AL 133
Si pierdes VE AL 190

119

Pones hábilmente la ganzúa en la vieja y aparentemente oxidada cerradura Después de un rato tu insistencia se ve recompensada y oyes como la cerradura chirría y la puerta se abre y descubriendo un pasadizo tenebroso que parece ir de norte a sur de la casa. Cierras la puerta, enciendes tu linterna e iluminas brevemente el pasillo. Enfocas dos puertas cerradas.
¿Probarás la puerta de la pared este? VE AL 138
¿O más bien la de la pared oeste? VE AL 151
¿O seguirás avanzando por el pasillo? VE AL 172

120

El pasillo es ancho y desciende constantemente hacia una luz amarilla ¿Podrías por fin haber encontrado a Ausbach? Ocultas tu linterna y caminas de puntillas por el pasillo. VE AL 313

121

Mientras vacilas el monstruo se abalanza sobre ti
-Ahora vas a morir-. grita
Tira los dados contra la Destreza del monstuo (8). Si gana VE AL 259
Si pierde le apuntas con la pistola y disparas Puedes disparar una, dos balas o tres balas, si quieres, pero

recuerda que debes tirar los dados cada vez para medir tu puntería. Suma el perjuicio, y resta las balas que has disparado, en tu Ficha Personal. En todo caso. VE AL 339

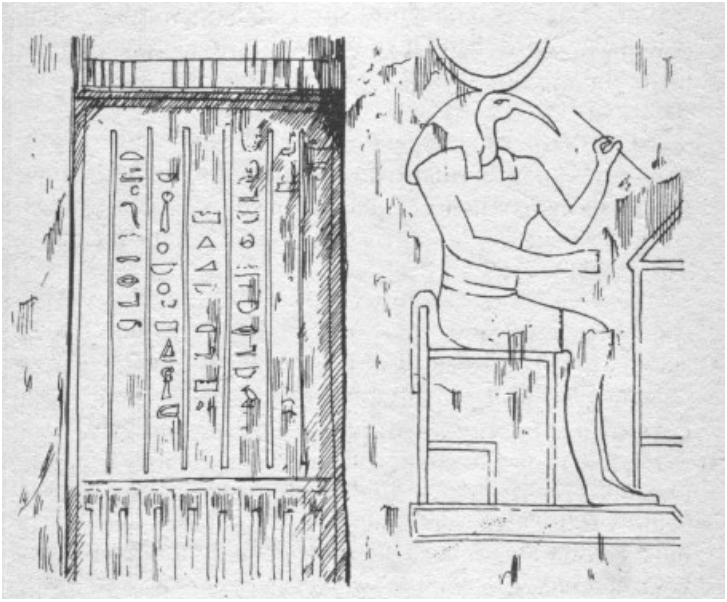
122

Logras recobrar el aliento justo antes de que el humo te envuelva por completo. Aun asi los ojos y la piel comienzan a picarte cuando te pones a andar hacia la puerta. Giras la manilla de la puerta y sales de la cabina tambaleándote cerrando de un golpe la puerta detrás de ti.

Descansas un momento sobre tus manos y rodillas, jadeando, pero el ruido de otros pasajeros que se acerca te obliga a levantarte. Caminas tambaleándote como un borracho por el pasillo, localizas tu cabina y te desplomas sobre sobre la cama. Has sobrevivido a una trampa de gas envenenado, pero has perdido 4 puntos de Energía. VE AL 338

123

Tu disparo va directo al dios, arrancando el yeso que hay detrás de él. Las luces se apagan inmediatamente y te encuentras sumido en la oscuridad. Buscas a tientas tu linterna y la enciendes. La pintura estropeada por tu disparo está aún en la pared, pero el dios ha desaparecido. No tienes más remedio que pasar a través de la puerta dorada. VE AL 160



124

Mientras tú y Harold retrocedéis hacia la puerta, el grupo de fantasmas va siguiéndoos. Tira cuatro dados y anota el total en tu Ficha Personal Esta cifra representa la Energía total de los fantasmas y podrás reducirla a cero si los matáis a todos

Blandes tu espada y con ella les cortas brazos, cabeza y piernas. Tira los dados contra su Destreza (9).

Si ganas infliges a los fantasmas un perjuicio equivalente al número obtenido tirando dos dados

Si pierdes solamente les habrás causado un perjuicio equivalente al número obtenido al lanzar un dado.

Si reduces la Energía de los fantasmas a cero VE AL 83

Si los fantasmas sobreviven a vuestro ataque ahora pululan a vuestro alrededor, tira los dados contra su Destreza (9)

Si ganan te sacan 3 puntos de Energía con sus dientes y

garras. Si ello reduce tu Energía a cero. VE AL 63
Ahora repite el segundo párrafo de esta sección. El combate continuará de esta manera hasta que alguien tú o los fantasmas resulte vencedor

125

Vas corriendo y te abalanzas sobre Ausbach, pero él nota tu movimiento y ¡se da la vuelta! Tira los dados contra tu Destreza.
Si ganas VE AL 260
Si pierdes VE AL 360

126

Sacas la varita de fresno de tu chaqueta mientras Ausbach continúa con su ruin conjuro ¿Puede un trozo de madera insignificante como éste desbaratar los planes de un hechicero furioso? Echas tu brazo hacia atrás y levantas el regalo del guerrero en el aire. Cesa el viento y de nuevo se oye el pesado zumbido de los motores de la aeronave Ausbach está claramente perturbado por el cese repentino del vendaval. Permanece con los hombros encogidos, la luz sobrehumana que había en sus ojos, desaparece.
- ¿Qué clase de brujería puede sofocar la cólera del señor del viento? -grita
- ¿Qué magia has malgastado para ayudarte, tonto entrometido?
A modo de respuesta ves que las nubes que ha delante de la aeronave se dispersan y aparecen los salvajes cazadores.
La comitiva del guerrero muerto viene. Gritando Unos cadáveres de perros de caza esqueléticos pretenden echarse encima de Ausbach
Sus nudosas manos muertas sostienen unas lanzas de caza Ausbach se burla diciendo:

- Asi que has convocado a los cazadores de almas contra mi
¿Cómo van a poder apoderarse de mí si yo no tengo un alma que entregarles?
El cabecilla del grupo te mira con sus ojos muertos
-Es verdad no podemos llevárnoslo de este mundo. Sin embargo el precio que exigimos por nuestra ayuda es un alma. Tú nos has hecho venir aquí. Debes pues pagar el precio.
El guerrero se gira hacia su comitiva y grita: – «Vamos»
El grupo sigue la orden de su amo Los perros te muerden los talones y una
lanza te atraviesa el pecho -Ven con nosotros grita uno de los cazadores mientras la muerte se va apoderando de tu cuerpo. Se acabó la aventura para ti**.**

127

Agarras firmemente el arma escogida y avanzas furtivamente hacia el hombre, que parece estar absorto en un grotesco ritual. Está hablando en un extraño y desconocido idioma. Suena feo, cruel y chirriante. Cuando estas a punto de enfrentarte al ladrón con el arma levantada, tu pie hace crujir el suelo de madera. Su espalda se pone tiesa y se dirige hacia el sarcófago. Has sido descubierto. VE AL 310

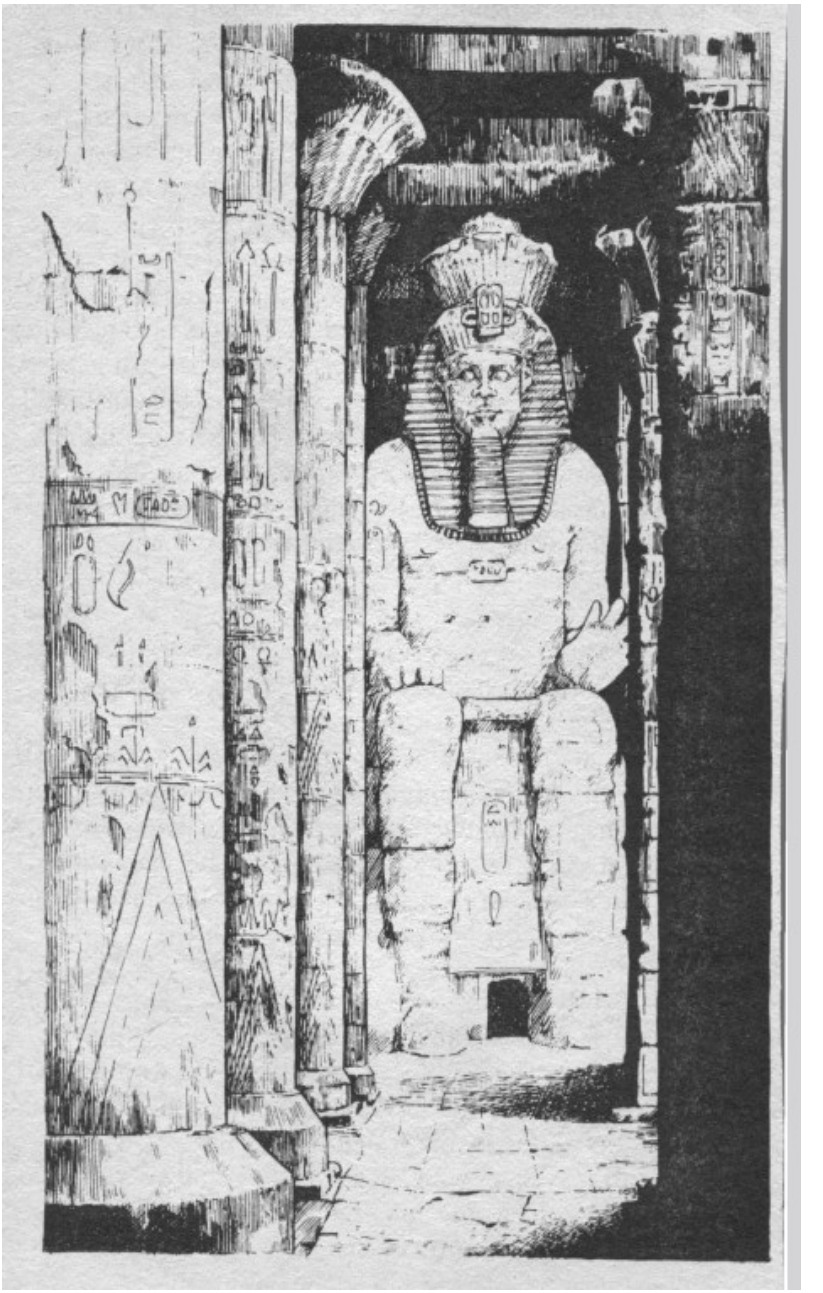
128

El pasadizo va subiendo continuamente y luego da a la Gran Galería. Las paredes están pintadas con escenas de la vida de Khefu y unas grandes columnas se elevan en la oscuridad.
Andas con dificultad por la avenida central, medio encogido debido al tamaño de esta galería mientras tu sombra se refleja en las paredes a tu espalda
Al final de la Gran Galería, una estatua enorme se alza desde el suelo hasta las sombras de arriba. Una de sus manos está levantada y vuelta hacia fuera en señal de

advertencia. Entre los pies de la estatua hay un arco que conduce a la Cámara de los Reyes.

¿Pasaras por el arco? VE AL 81

¿Te detendrás a examinar los dibujos que adornan las piernas de la estatua? VE AL 67



129

Abres la puerta y tu linterna ilumina un amplio dormitorio. En el centro de la pared norte hay una cama con cuatro columnas y cubierta con unas pesadas cortinas de terciopelo. Enfrente hay una gran chimenea y encima de la repisa cuelga una pintura al óleo de un caballero del siglo diecisiete. Hay dos ventanas y, cerca de la que está en la pared este, se halla un escritorio de caoba

¿Abrirás el escritorio? VE AL 104

¿Descorrerás las cortinas de la cama? VE AL 80

¿Abandonaras la habitación para ir a las dobles puertas que hay en el rellano? VE AL 325

¿O prefieres explorar el pasillo norte? VE AL 245

130

Estas de pie en la que debió de haber sido la sala del tesoro de Khefu. Adornados barriles, piedras preciosas, joyas, platos de oro y copas están esparcidos por el suelo, pero lo que parece ocupar el lugar de honor es una espada egipcia con forma de guadaña y un raro gorro de piel de cocodrilo. Estos objetos están colocados en una tarima delante del busto de un antiguo egipcio ¿se trata tal vez de Khefu?

¿examinaras el gorro de piel de cocodrilo? VE AL 41

¿o la espada egipcia? VE AL 17

¿O harás caso omiso de estos dos objetos y saldrás de la cámara hacia un pasillo en la pared opuesta? VE AL 30

131

Te despiertas y ves a un policía inclinándose sobre ti. Lleva puesto el casco hacia atrás, lo que le da un aire cómico se rasca la cabeza con un lápiz

Me temo que está arrestado -dice- Parece que ha estado

bastante ocupado aquí esta noche.
Suspiras. Después de todo, ¿quién creería tu historia?
Aquí acaba tu aventura.

132

Ya no puedes soportar más los mazazos. Tu cráneo se rompe y quedas onconsciente. El hombre perro salta sobre ti y emite alaridos en señal de victoria. Luego te arrastra hasta su guarida.
Se acabó esta aventura para ti.

133

El arma se hunde lentamente en la membrana y estás seguro de estar sondeando más allá de la base física del sarcófago. De pronto la membrana
¡Tu brazo se hunde y desaparece en un espacio vacío y congelado!
Una intensa sensación de hormigueo sacude tu brazo como unas finas agujas. Tira los dados contra tu Mentalidad
Si ganas. VE AL154
Si pierdes VE AL 178

134

Pierdes tu asidero y, con un gran grito desesperado, caes hacia el bosque de abajo. Los oscuros arboles reciben tu cuerpo destrozado y tes sostienen en las ramas para festín de las aves de carroña
Tu aventura termina aqui

135

La jadeante y chirriante momia parece dispuesta a cogerte. Tantea en el aire con torpes movimientos de sus flacos brazos flacos brazos vendados. Das un paso atrás y tu pie hace crujir unos cristales. La momia se

detiene, ladea la cabeza como si escuchara y luego se vuelve hacia ti
Tu estás resuelto a no ceder y esquivas el primer intento fallido del cadáver de cogerte en un trampa
Te echas a un lado ágilmente y alzas tu bastón
¿Puedes aplastar la cabeza de un solo golpe certero?
Tira los dados contra tu Destreza
Si ganas VE AL 57
Si pierdes la momia tratara de cogerte en la trampa. Tira los dados contra su Destreza (6).
Si gana ella VE AL 280
Si pierde:
¿Seguirás luchando? VE AL 74
¿O tratarás de eludir a la momia y huir del museo? VE AL 48

136

Un brusco policía alemán te despierta con una sacudida. Te grita algo en alemán y, cuando le refunfuñas en inglés te coge por los hombros y empieza a arrastrarte fuera de la cabina del piloto.
-Tienes muchas explicaciones que darnos -te dice con un mal acento
Te quejas. Después de todo ¿quién creería tu historia en esta
época tan escéptica y científica?
Tu aventura termina aquí, en manos de la policía alemana.

137

Has perdido 2 puntos de Resistencia. El terrible cántico de los rostros sigue sin cesar. Sientes que los huesos se te paralizan y sabes que las cabezas están arrebatándote el alma. La mente se te llena de unas imágenes espantosas. Ves a Ausbach y sus secuaces arrojando gente dentro del círculo Empiezas a sentir dificultad para respirar y sabes que debes actuar o te

expones a morir en el pozo de las almas
Compara tu Mentalidad con la del árbol de los difuntos (6).
Si ganas VE AL 159
Si pierdes VE AL 93

138

Cuando entras en esta habitación, tu linterna ilumina un montón de muebles cubiertos por una capa de polvo blanco. Mientras te abres camino a través de los bultos hacia la otra puerta en la pared norte, observas que hay una silla que destaca por no tener esa cobertura espectral. En el asiento hay un periódico de hace ocho dias. En la portada se lee el siguiente titular “desastre inexplicable en Gales “y hay un párrafo que ha sido violentamente marcado con tinta negra ¡ el mismo párrafo que menciona tu participación en estos extraños sucesos y tu dirección particular!
¿Abrirás la puerta de la pared norte? VE AL 333
¿O regresaras el pasillo? en este caso puedes:
¿O más bien la de la pared oeste? VE AL 151
¿O podrías ir al norte por el pasillo? VE AL 172

139

Mientras maniobras con la cerradura con la ganzúa tratando de abrirla, oyes un curioso clic. Un panel secreto, junto al cerrojo, sale para atrás y un grifo de latón deja salir un chorro de humo morado hacia tu cara. Dejas la ganzúa al instante (borrala de tu Ficha Personal) y retrocedes caminando hacia atrás intentando alejarte del humo. Tira los dados contra tu destreza
Si ganas VE AL 159
Si pierdes VE AL 93

140

Mientras Ausbach ignora tu presencia, diriges tus pensamientos hacia el gorro y le mandas un rayo mental a la parte de atrás de su cabeza. Para vencer al Barón debes comparar su mentalidad (9) con la tuya en la Tabla de Combate.

Si ganas VE AL 214

Si pierdes VE AL 272

141

Te quitas el silbato infernal de la boca y exclamas

-¡Te ordeno que destruyas a mi adversario! a modo de respuesta, llega un estruendo estremecedor retumba y la ventana este se abre de golpe. Una ráfaga de aire abrasador y sofocante invade la habitación. Todo se vuelve un infierno, las cortinas que rodean la cama se encienden y tus ropas empiezan a arder. Corres, gritando hacia la ventana y te arrojas por ella hacia la muerte. Tu aventura termina aquí

142

Forcejeas para conseguir que el escorpión te suelte, pero es en vano. Su aguijón se dobla y luego lo lanza hacia adelante. Sientes un terrible dolor en el pecho y el bicho te suelta dando media vuelta y escabulléndose en la oscuridad de la cueva.

Te ha inyectado un veneno de efecto progresivo y hasta que descubras el antídoto perderás un punto de Resistencia cada vez que vayas a una sección de esta aventura con un número impar. Anótalo en tu Ficha Personal.

Te pones de pie temblando y tambaleándote consigues salir de la cueva trepando por una hendidura en la pared. VE AL 130

143
¡No has sido lo bastante rapido. Intentas asestar un golpe en la fea cabeza del jorobado, pero este consigue parar el golpe tras ello intenta clavarte el cuchillo de carnicero en la espalda. Tira los dados contra su destreza (6)
Si el pierde VE AL 107
Si el gana, pierdes 3 puntos de Energía . Si esta baja a cero VE AL 3
Si sobrevives al golpe intenta resarcirte VE AL 247

144
Eres demasiado lento. El rayo atraviesa tu pecho lanzándote hacia atrás por el pasillo. Has perdido 3 puntos de tu Energía. Tienes el cuerpo entumecido Lo único que siente es el empuje del viento.
Ausbach te vigila y una mirada maliciosa de triunfo deforma su odioso rostro
-¡Ahora serás mi esclavo y tu vitalidad obrará a mi antoio¡
Tu mente va entrando en un estado de agradecida inconsciencia. VE AL 25

145
Para usar la ganzúa compara tu Destreza con la complejidad del cerrojo de la puerta (8) en la Tabla de Combate,
Si ganas VE AL 296
Si pierdes VE AL 171

146
El camino de la Muerte conduce hasta lo más profundo de la pirámide. Termina en una cámara inacabada tallada a partir de la roca firme de la meseta. Solo una pared ha sido encalada y pintada, alzando la linterna, examinas la pintura. Muestra a Anubis, dios de la

muerte, sostenido por el Dios de cabeza de ibis, Toth, juzgando las almas de los hombres. Algunas de las almas son invitadas a entrar en una barca resplandeciente, pero otras son arrojadas a las tinieblas en la parte izquierda de la pintura.
Si tienes la linterna apagada. VE AL 103
Si no, tira los dados contra tu Mentalidad, si pierdes no podrás encontrar ninguna otra cosa interesante en esta habitación y deberás desandar lo andado lo recorrido hasta llegar a la sala de jeroglíficos, para explorar el pasadizo que lleva a la Gran Galería VE AL 128
Si ganas VE AL 103

147

Diriges mal tu estocada y el bastón de estoque solo atraviesa las envolturas de la momia. El cadáver ser tambalea un momento y luego mueve a tirones sus brazos lanzándolos hacia ti
Compara la Destreza de la momia (6) con la tuya en la Tabla de Combate
Si gana la momia VE AL 280
Si pierde
¿Seguirás luchando? VE AL 26
¿O trataras de escapar? VE AL 82

148

Arrastrando a Harold a un lado, corres hacia la pared y coges una gran espada oxidada de la vitrina. Anota la espada en tu Ficha Personal
Como «Gran Espada/2D6».
Cuando ataques con ella tira los dados contra tu Destreza.
Si ganas la espada hará perder a los fantasmas unos puntos de su Energía el equivalente al número que saques con dos dados(2D6). VE AL124

149

El monstruo se burla diciendo:
-Mira no puedes hacerme daño ¡Ahora pues, prepárate para morir mortal!
El bicho asesino se encoge y se prepara para abalanzarse sobre ti
Tira los dados contra la Destreza del monstruo (8).
Si gana él. VE AL 259
Si pierde esquivas su ataque y sacas tu pistola. Puedes disparar, una, dos o tres balas, pero recuerda que debes tirar los dados contra la destreza del monstruo (8) por cada disparo y debes anotar las balas que gastes en la Ficha Personal y calcular el daño infligido. Pase lo que pase VE AL 339

150

Toth deja su pluma y sale de la pintura alzando una mano a modo de saludo
-No me tengas miedo mortal - dice con voz aflautada. No tengo intención de hacerte daño. La criatura que buscas ya ha entrado en el mundo de los muertos y pronto se reunirá con Het en las tinieblas
Yo no puedo interferir directamente en estos acontecimientos, pero puedo ayudarte indirectamente.
Si has sido envenenado por el escorpión o infectado por la mano de la Gloria VE AL 187
Si no, puedes hacer una pregunta a Toth
¿Le preguntaras acerca del «piramidión»? VE AL 213
¿O le preguntaras como puedes destruir a Ausbach? VE AL 226

151

Has entrado en una habitación donde la oscuridad es casi tangible. Enciendes la linterna y ves que las paredes, cortinas y adornos son uniformemente negros. No hay alfombra sólo unas tablas que cubren el suelo desnudo, y sobre ellas un círculo rojo marcado con tiza.

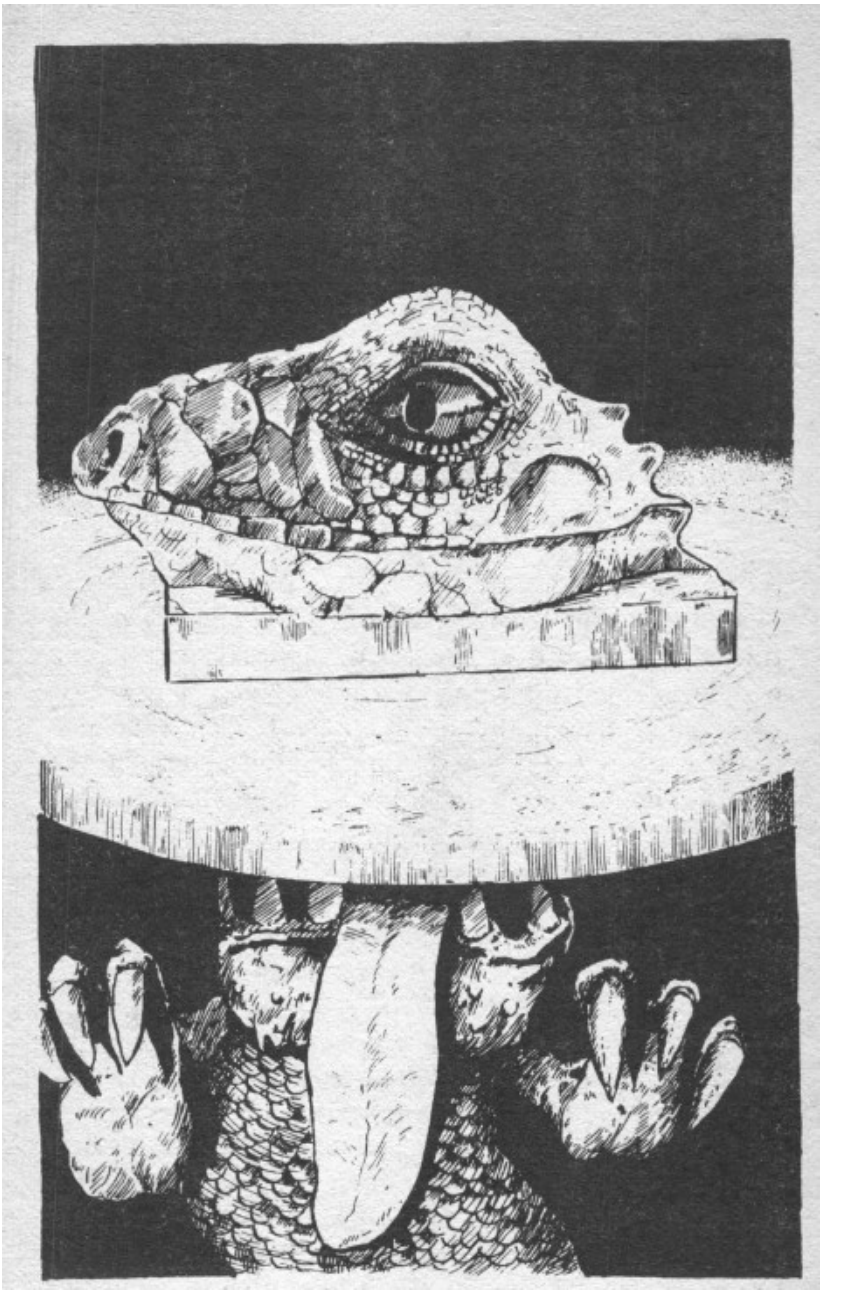
Dentro del círculo ves una mesa fantástica. Hay un trípode formado por tres monstruosos dragones del latón retorcidos hacia arriba. Sus quijadas están muy abiertas para poder sostener un tablero circular de mármol verde sobre el cual reposa una caja de bronce.
¿Examinarás la caja de bronce? VE AL 198
¿O volverás al pasillo?
Desde allí podrías ir hacia el norte VE AL 172
o bien podrías abrir la puerta de la pared este VE AL 138

152

Echas una mirada desesperada a toda la habitación y ves que el cuadro que hay encima de la repisa de la chimenea brilla con una luz de color rojo sangre. Este debe de ser el foco o conducto por el cual el espíritu maligno entro en la habitación. Si puedes destruirlo quizás tambien destruyas al monstruo.
Si tienes balas ¿dispararas contra el cuadro) VE AL 174
¿O atravesaras, aunque con dificultad, la habitación y arrancaras el cuadro? VE AL 194

153

Esquivas ágilmente al monstruo y corres hacia el trípode. Este sostiene una tabla plana sobre la cual hay una jarra de barro con una tapa en forma de cabeza de perro. Coges la jarra y levantas la tapa, en su interior hay una reproducción en barro de un corazón humano. El hombre perro se abalanza
entonces sobre ti, provocando que se caiga el corazón al suelo. El monstruo choca contra ti y te arrastra hasta el trípode.
Caes de espaldas mientras el hombre perro se dispone a desgarrarte el cuello, sin embargo, antes de que pueda actuar, ocurre una extraña transformación, empieza a salir a borbotones un humo negro del pecho del monstruo. Este cae rodando, agarrándose el lugar



donde debería de estar su corazón, hilos de baba salen de su boca mientras hace esfuerzos por respirar y finalmente cae muerto. Has perdido un punto de Energía debido a la caída.
Te levantas con dificultad y te diriges hacia el guardián. VE AL 77

154

Con un grito de asombro extraes tu brazo de la membrana de caucho. Tu abrigo arde sin llamas y con poco humo, despide un olor mohoso y maloliente. La piel de tu mano esta arrugada pálida y escamosa como la de un cadáver y tu arma está manchada de moho y putrefacción. No estás seguro de que tu brazo se haya sumergido en otra dimensión o si ha viajado a través del tiempo, pero en todo caso la experiencia te ha costado un punto de Resistencia.
Ahora oyes desde lo lejos el sonido de unos gritos y un insistente timbre de alarma. Es el momento de abandonar el museo.VE AL 205

155

Manipulas delicadamente la ganzúa en la cerradura Tu intención es que se suelte cada tronco y eso haga que la cerradura ceda. Por fin te sientes recompensado al oír un agradable chasquido sordo. Te pones de pie y haces palanca para separar las dos mitades del baúl surge una peste repugnante, mientras la atmósfera de la cabina se llena de un humo gris. Sientes náuseas te tambaleas hacia atrás y pierdes un punto de Energía.
El humose dispersa y revela el curioso y repelente interior del baúl. Cada mitad esta rellena de tierra compacta, oscura y maloliente. Esta forma un molde para hacer un humanoide sentado.
La superficie de la tierra rezuma una espuma verde y unas cosas blancas se retuercen cuando les llega la luz del día

¡El baúl es una tumba portátil ¡El barón es un excéntrico macabro o un malsano profanador de cementerios
Tu horrorosa contemplación se ve súbitamente interrumpida. Una tabla del suelo chirria, un puñal muy curvado centellea y un brazo sinuoso te rodea el cuello. Tira los dados y comprueba tu Destreza
Si ganas VE AL 8
Si pierdes VE AL 15

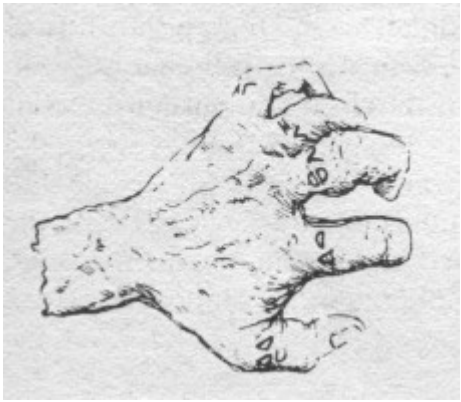
156

Si aun tienes tu arma, la ocultas disimuladamente debajo de tu abrigo. Luego te diriges a tu casa por una ruta indirecta, ya que las calles que rodean el museo están ahora atestado de todo tipo de vehículos policiales y guardias.
No puedes explicar nada de los sucesos de esta noche, pero estás seguro de una cosa es el momento de intercambiar tus temerarias experiencias con el conocimiento y el sabio consejo de tu amigo el explorador y erudito Charles-Petriesmtih. VE AL 175

157

Una ligera tabla de la puerta se abre con un crujido y descubre un descuidado laboratorio-almacén. Una mesa de estudio está repleta de polvorientas jarras de cristal y tubos de ensayo en una esquina hay un esqueleto humano. El resto de las paredes está lleno de estanterías, combadas por el peso de uno viejos y enmohecidos tomos. Sin embargo, te fijas en que hay un montón de cajones de madera que no parecen ser ni viejos ni sucios. El cajón de arriba contiene un artefacto de lo más enigmático una linterna de latón reluciente con un curioso accesorio en forma de cono soldado en su parte delantera.
¿Examinarás este objeto más detenidamente VE AL 193
¿O continuarás bajando por la escalera de caracol? VE

AL 211



158

Te echas hacia atrás con un escalofrió de horror. Pierdes un punto de Resistencia. La mano esta arrugada y marchita por el tiempo. Hay unos extraños símbolos rojos tatuados en cada uno de sus nudosos dedos Mientras te quedas mirándola fija e incrédulamente, la mano caé da la mesa y corre por el suelo hacia ti
¿Vas a volverte y huir por la puerta tallada? VE AL 120
¿O intentaras aplastar con el pie esta monstruosidad? Si escoges esta alternativa
Tira los dados y comprueba tu Destreza
Si ganas VE AL 217
Si pierdes VE AL 240

159

Pones toda tu voluntad en apartar tu mente del hipnótico canto de las caras muertas y luego os arrastráis Harold y tú, por el borde del foso hasta la entrada al otro túnel VE AL 197

160

La habitación da a un mundo crepuscular de onduladas colinas grises y vegetación muerta. Deprimido por el paisaje, caminas con dificultad y cansancio hacia la colina más cercana. A cada nuevo paso que das la hierba que pisas se convierte en polvo. Al fin, subes hasta la cumbre de la colina y desde allí divisas un oscuro rio cuyas aguas oscuras corren llenas de lodo a través de las estériles tierras. No puedes ver la otra orilla, pero abajo a tu izquierda hay un embarcadero derrumbado que sobresale del agua. A su lado hay un viejo transbordador amarrado

Desciendes hasta el embarcadero y ves que está hecho de huesos que crujen bajo tus pies. El barco está podrido y carcomido Un enigmático personaje, tapado con una arrugada capa negra se levanta de la popa del barco. Con una fina mano, te hace señales para que te subas al transbordador

Las maderas del transbordador se aplastan y crujen bajo tu peso, el olor a moho y putrefacción te penetra por la nariz. El barquero coge un mástil de la cubierta y se adentra con el barco en las silenciosas aguas. Mirando por el lado ves que las oscuras aguas están llenas de corrientes y remolinos que aspiran y se agarran al transbordador, pero no le hacen ningún efecto. Te vuelves para preguntar al barquero sobre esto y lo ves dando empujones con el mástil mientras su capa se agita con un viento que tú no sientes

-El Styx es un rio del tiempo, mortal. Con el se cruzan las dimensiones desde el límite de la vida hasta el reino de la muerte- te dice

Si tienes la moneda de oro puedes usarla ahora VE AL 302
Tambien puedes darle un objeto de tu elección VE AL 329
O negarte a pagar y bajar del transbordador VE AL 348

161

El pasillo acaba en una gran ventana que da a los bosques al sur de la casa. Hay una puerta en la pared oeste que indica lavabo y unas puertas sin letrero en la pared este ¿Abrirás esta puerta? VE AL 129
¿O regresarás al rellano para abrir las puertas dobles? VE AL 325
¿O bien explorarás el pasillo norte? VE AL 245

162

Por fin coges la frecuencia correcta y llamas a Múnich. Les dices que el avión del correo ha tenido un problema con el motor y que deseas aterrizar para trasladar el correo a la aeronave «Lucrecia». El controlador aéreo te contesta que la aeronave todavía no he llegado y que puedes aterrizar VE AL 89

163

No hay nada que valga la pena en los bolsillos del jorobado la única señal de identificación de cadáver es esta blasonada en el reverso de su fría mano derecha, un llamativo tatuaje de una serpiente devorándose su propia cola bajo la inscripción «Apep». Te apartas del cadáver, pero algo te atrae de nuevo El jorobado acaba justo de expirar y, sin embargo, su mano esta helada ¡como si estuviera muerto desde mucho tiempo antes!
Te arrodillas junto al cadáver y le tocas el cuello. Está frio y las venas parecen anudadas, como si estuvieran llenas de sangre coagulada
Apartas sin reflexionar la mohosa camisa manchada de barro y debajo descubres un profundo hueco. ¡El

monstruo no tenía corazón ¡
Tira los dados contra tu Mentalidad. Si pierdes esto te cuesta un punto de
Resistencia. Ahora es el momento de explorar el resto de la casa. Decides abandonar la cocina por una puerta que hay en la pared este VE AL 34

164

El cerrojo se abre con un chasquido seco y entras precipitadamente
en la cabina. Te encuentras con una visión muy macabra. El piloto yace
boca arriba con medio cuerpo fuera del asiento. Su cuello está roto y los dedos de su mano derecha sostiene una pistola «Luger»¿Se suicido?
La respuesta la obtienes en forma de largo y maléfico silbido. Por el rabillo del ojo divisas un par de patas gigantes, como de araña trepando para agarrarse al asiento del copiloto. El pelo de tu nuca comienza a erizarse y un sudor frio aparece en tu frente. VE AL86

165

Compara tu Destreza con la complejidad de la cerradura (8) en la Tabla de Combate.
Si ganas VE AL 155
Si pierdes VE AL 39

166

Sumergiendo tu mano en la tinaja, estrujas el cerebro y oyes a Ausbach gritando de dolor. La mano en llamas desaparece al instante, té vuelves y ves a Ausbach agarrándose débilmente al altar. Estrujas el cerebro de nuevo y el se coge la cabeza, tambaleándose de un lado a otro, luego se desploma en el suelo. Alli donde estaba antes el cerebro, ahora esta tu mano llena de polvo, donde cayó Ausbach solo quedan sus ropas y un polvo pardusco.

Luego, un silbido te hace dirigir la mirada hacia la columna de fuego¡ una monstruosa cabeza de serpiente emerge de una confusa neblina en el centro del fuego! Debes actuar rápidamente para cerrar el conducto que Ausbach ha creado. Tu única posibilidad está en destruir

el «piramidión» Pero ¿Cómo? ¿Usaras la maza de Toth? VE AL 342
¿La espada egipcia, el baston o el bastón de estoque? VE AL 355
¿El silbato en forma de dragón? VE AL 319
¿O arrancaras el «piramidión» y lo arrojaras al abismo? VE AL 224

167
El sobresalto te hace perder un punto de Resistencia si el total se reduce a cero VE AL 228. Si no es el caso sigue leyendo
El monstruo da bandazos en el aire y con un chillido ¡echa a volar hacia ti¡

Te atacará con sus horribles garras y su pico curvado. No tienes ninguna posibilidad de escapar por lo tanto ¿cómo te vas a defender?
¿Con la espada egipcia? VE AL 249
¿Con el gorro de piel de cocodrilo? VE AL 303
¿Con la maza de Toth, el bastón o el bastón-estoque? VE AL 326
¿O con la pistola? VE AL 347

168
Interpones instantáneamente el escarabajo entre tu cuerpo y el rayo. En el último, momento antes de que la electricidad estalle en ti, el rayo forma un arco ascendente contra el escarabajo. El viejo talismán despide un brillo azul incandescente y pierdes un punto de Energía.
Luego lanza al rayo de nuevo hacia quien lo disparó, con un fuerte estallido. El plasma estalla contra el pecho de Ausbach y este cae de espaldas encima de la barandilla. Se levanta con un gran esfuerzo sube al pasamanos, se posa en el sólo un instante luego se lanza hacia ti. En

lugar de caer a tus pies todo su cuerpo parece desmontarse transformándose en una monstruosa bestia aleteante. Unas potentes garras te sujetan por los hombros y unas alas que parecen de cuero te llevan fuera del «Lucrecia»
Los salvajes ojos de la bestia espantan los tuyos y la repugnante voz de Ausbach te dice burlonamente:
- ¡Serás mi esclavo y tu vitalidad obrará a mi antojo ¡
Entras en un agradecido estado de inconsciencia VE AL 25

169
Harold y tú tratáis desesperadamente de cerrar la puerta ante la baboseante horda de fantasmas, pero un monstruo medio hombre y medio cerdo se cuela por la puerta Debéis rechazarlo.
Das un paso adelante y golpeas al monstruo. Tira los dados contra tu destreza. Si ganas causas un perjuicio de 2 puntos en la Energía del monstruo (7). Si el fantasma muere, VE AL 225
Si el fantasma sigue vivo se desquita. Tira los dados contra la Destreza del monstruo. Si él gana pierdes 2 puntos de tu Energía Si ésta se ve reducida a cero VE AL 63
Ahora compara tu Fuerza con la del monstruo (6) en la Tabla de Combate.
Si ganas empujas al monstruo y lo devuelves junto al resto de sus compañeros VE AL 225
Si pierdes debes seguir luchando regresa al segundo párrafo de esta sección y repítelo.

170
Diriges el chorro hacia la bestia. Sus horribles burlas cesan y se agacha. Luego con una velocidad asombrosa el bicho asesino corre hacia ti, te empuja con su blando cuerpo para apartarte y se escabulle en el fuselaje del avión. Un instante después la puerta lateral se abre

violentamente. Si disparaste 5 o mas balas durante la batalla VE AL 287
Si disparaste menos o venciste al monstruo con el extintor VE AL 372

171

Mientras te agachas para forzar la cerradura, la manilla de la puerta gira y la puerta se abre. La ganzúa es arrancada de tus manos y caes de espaldas (Tacha la ganzúa de tu Ficha Personal). Un hombre alto con un traje alto que le sienta mal, se yergue ante ti y te apunta con un cañón corto
-Solo toque el timbre, caballero- dice con una voz áspera y un fuerte acento americano ¡Lárgate!
Evidentemente, no se trata del ladrón del Museo Británico. Balbuceas unas poco convincentes excusas, te levantas y te vas corriendo por el pasillo. Una vez te hayas recuperado de la embarazosa metedura de pata ¿visitaras la cabina del Barón? VE AL 192
¿volverás a tu cabina? VE AL 45

172

Mientras vas caminando lentamente por el pasillo, descubres dos puertas más que están cerradas. La de la pared oeste está cerrada baio llave y fracasas en el intento de abrirla con la ganzúa a pesar de tus grandes esfuerzos
¿Te dirigirás a la puerta de la pared este? VE AL 333
¿O continuarás por el pasillo? VE AL 50

173

Las potentes patas del escorpión te agarran mientras te intenta clavar su aguijón. Tira los dados contra la

Destreza del bicho (8). Si él gana, VE AL 142
Si el pierde forcejeas para escapar Compara tu Fuerza con la del bicho(6) en la Tabla de Combate.
Si pierdes repite esta sección
Si ganas logras soltarte y puedes atacar al escorpión
¿Dispararás tu pistola? VE AL 264
¿Usarás el bastón o el bastón-estoque? VE AL 231
¿O harás sonar el silbato en forma de dragón? VE AL 200

174

174
Sacas tu pistola del abrigo y vacías todo el cargador contra el cuadro (Tacha todas las balas que te quedaban en tu Ficha Personal). Las halas desgarran el cuadro haciéndolo trizas. El espíritu maligno empieza al instante a consumirse y se desploma, quedando de el solamente un saco de agua fétida en la alfombra. Sales de la habitación dando tropezones y desconcertado. Mas tarde
¿Abrirás las puertas dobles que hay en el rellano? VE AL 325
¿O exploraras el pasillo norte VE AL 245

175

Te despiertas por la mañana habiendo recuperado la mitad de la Energía y la Resistencia perdida durante el combate de la pasada noche (Si tu Fuerza se vio perjudicada volverá a tener el valor que tenía originalmente)
Después del desayuno sales corriendo hacia la oficina de correos y envías un telegrama urgente a Petrie-Smith: Necesito tu ayuda, inesperado trabajo. Ven enseguida. Tras ello vuelves a tu piso y examinas los periódicos de la mañana La mayoría de ellos trae noticias sobre la fuga de anoche

-Profanación en el Museo Británico- destaca un titular
-Arrasamiento y destrucción- indica otro Pasas la tarde leyendo sus sensacionalistas crónicas -Petrie-Smith llega al anochecer y juntos discutís los sucesos de la noche pasada.
Si luchaste contra el ladrón cadavérico VE AL 196
Si lo hiciste contra la momia VE AL 218

176

Mientras la sirvienta da vueltas astutamente, preparándose para un nuevo ataque, te lanzas sobre ella. Le coges su muñeca con una mano y con la otra tratas de que sus dedos suelten el puñal, la mujer forcejea furiosamente Compara tu Fuerza con la de la sirvienta (8) en la Tabla de Combate
Si ganas VE AL 191
Si pierdes la sirvienta logra liberarse y te ataca con su puñal. Tira los dados contra su Destreza (9). Si ella gana te quita 2 puntos de tu Energía con la puñalada. Si te quedas a cero VE AL 250
Sino tratas desesperadamente de coger el brazo de la mujer que sostiene el
puñal Vuelve al principio de esta sección

177

¿Eres capaz de esquivar las asesinas garras del hombre perro y huir del templo?
Compara tu Destreza con la del hombre perro (8) en la Tabla de Combate
Si ganas te escapas VE AL 337
Si pierdes el monstruo te asesta un golpe. Tira los dados contra la destreza. del monstruo (8).
Si el gana, pierdes 2 puntos de Energía, si esta se reduce a cero VE AL 132
Si aun sigues vivo
¿puedes volver a intentar completar tu escapatoria? Repitiendo este párrafo
¿Puedes seguir luchando con la espada egipcia, la maza

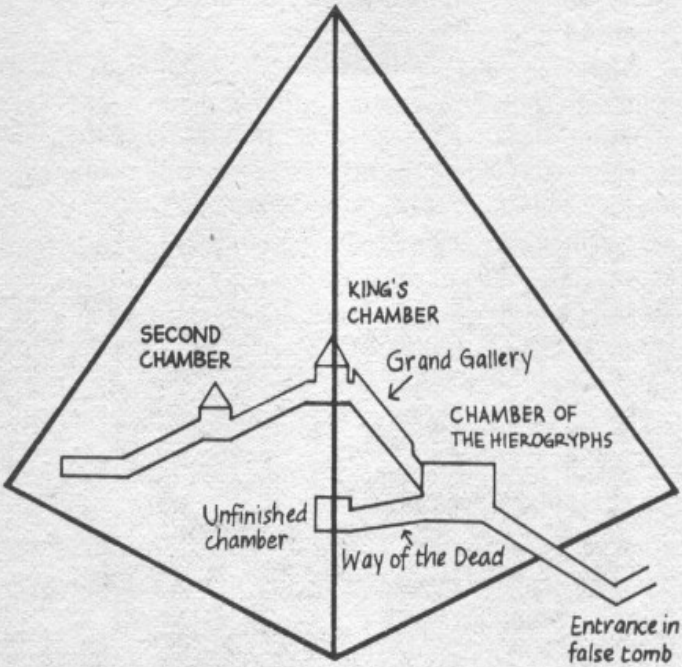
de Toth, el bastón o el bastón-estoque? VE AL 237
¿O con la pistola? VE AL 202

178

Te despiertas en el suelo con medio cuerpo dentro y medio cuerpo fuera de la vitrina. Sientes unas punzadas en la cabeza, por la caída, y tu brazo esta entumecido. Logras ponerte en pie y observas que tu abrigo arde sin llamas y despide un olor fétido como de moho. La piel de tu brazo esta arrugada, blanca y escamosa como la de un cadáver tu arma no aparece por ninguna parte (Táchala de tu Ficha Personal). Esta experiencia te ha costado un punto de Resistencia
Ahora puedes oír el sonido de unos pies marchando con estrepito y unos gritos airados que se oyen desde algún lugar del museo te
incitan a actuar. Las autoridades del museo se han levantado por tu
intrusión. Es hora de huir de la sala egipcia. VE AL 205

179

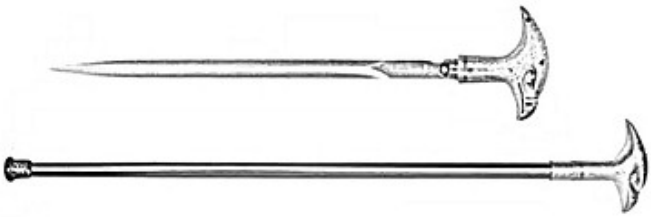
La entrada está oculta detrás de una imponente fachada cerca de la cara este de la pirámide. Pasáis juntos entre las viejas columnas y atravesáis numerosas salas hasta que llegáis una vulgar cámara. En ella yace el cadáver de un árabe, a su lado un ancho tramo de escaleras desciende hacia la tierra. Enciendes la linterna y empiezas a bajar.
Petrie-Smith te sigue con la mirada hasta que desapareces. Mientras vas descendiendo el aire se hace cada vez más frio. Te encuentras en un ancho pasadizo con el suelo cubierto con sencillas losas de piedra. Tus pisadas resuenan a hueco mientras caminas entre las paredes y la luz de la linterna parpadea en la fría penumbra. El pasadizo acaba en una eran cámara cuyas paredes están cubiertas con pinturas y jeroglíficos. Puedes escoger qué camino a seguir


KING'S
CHAMBER
SECOND
CHAMBER
Grand Gallery
CHAMBER OF
THE HIEROGRYPHS
Unfinished
chamber
Way of the Dead
Entrance in
false tomb

¿O te meterás en el pasadizo de la derecha que lleva a la Gran Galería de la pirámide? VE AL 128

180

Se os presenta otra cuadrilla de fantasmas que silban y arman gran algarabía mientras corren hacia ti. Tira cuatro dados y anota la suma en tu Ficha Persona. Esta cifra representa la Energía total de todos los fantasmas y se vera reducida a cero si consigues matarlos a todos.
Apuntas con la pistola y disparas. Puedes disparar uno, dos o tres balas, tirando contra tu destreza en cada uno de los disparos y restando cada bala disparada de la Ficha Personal.
Si matas a todos los fantasmas VE AL 255
Si los fantasmas sobreviven a vuestro ataque ahora pululan a vuestro alrededor, tira los dados contra su Destreza (9)
Si ganan te sacan 3 puntos de Energía con sus dientes y garras. Si ello reduce tu Energía a cero. VE AL 63
Ahora repite el segundo párrafo de esta sección. El combate continuará de esta manera hasta que alguien tú o los fantasmas resulte vencedor



181

La radio se halla en un mamparo que hay encima de ti. Te coloca los cascos en la cabeza y lo pones en marcha. Ahora, ¿puedes localizar la frecuencia correcta para llamar al aeródromo de Múnich?
Compara tu Mentalidad con la complejidad de los

mandos de la radio (8) en la Tabla de Combate
Si gana VE AL 162
Si pierdes tendrás que efectuar un aterrizaje no autorizado VE AL 89

182

El baúl es macizo, una construcción de tablas de roble del tamaño de un hombre atadas con unas abrazaderas de hierro. Parece muy viejo.
La madera está manchada de negro y marcada con unos profundos rasguños y señales. Un extraño olor mohoso como de tierra húmeda u hojas podridas parece estar pegado al objeto. Finalmente adviertes la marca exclusiva de propiedad una estropeada chapa de latón manchada de verdín. Sólo puedes descifrar las letras corroídas de un nombre unas gruesas letras góticas:
-Barón Von Ausbach
El baúl está cerrado con llave para abrirlo necesitará las ganzúas. VE AL 165
Si no la tienes puedes examinar el objeto que hay en la mesa. VE AL 84

183

Mientras esperas con los brazos cruzados y apoyado en la barandilla captas fragmento del ruin conjuro de Ausbach, a Wendigo, Señor de los Vientos. Sus movimientos provocan una descarga eléctrica en su cuerpo, formando unos haces brillantes de color azul y rojo. Por último, Ausbach pega un chillido espeluznante, que se oye a pesa del violento vendaval y levanta su brazo hacia ti. Una deslumbrante espiral de electricidad se te echa encima. Tira los dados contra tu Destreza
Si pierdes VE AL 68
Si ganas VE AL 144

184

Tu evasivo adversario suelta un gemido desesperado, se tambalea y se cae al suelo.Te dejas caer en una silla, horrorizado por la violencia de este encuentro, para reponerte un poco
¿Vas a registrar el cadáver? VE AL 163
¿O saldrás de la cocina por una puerta en la pared este para explorar el resto de la mansión? VE AL 34

185

La puerta se abre y descubre una habitación devastada. El colchón ha caido de la cama. Los cajones de una cómoda alta han sido vaciados y su contenido está desparramado por el suelo. Desconcertado, té das la vuelta para salir y tu pie golpea una pequeña caja metálica.
Recoges el objeto y con tu linterna ves que se has cogido una caja de cigarrillos de plata. Lleva impreso un nombre: «Harold Lathers
Desconcertado por este hallazgo cierras la puerta
¿Continuarás por el pasillo sur? VE AL 161
¿Regresarás al rellano y abrirás las puertas dobles? VE AL 325
¿O explorarás el pasillo norte? VE AL 245

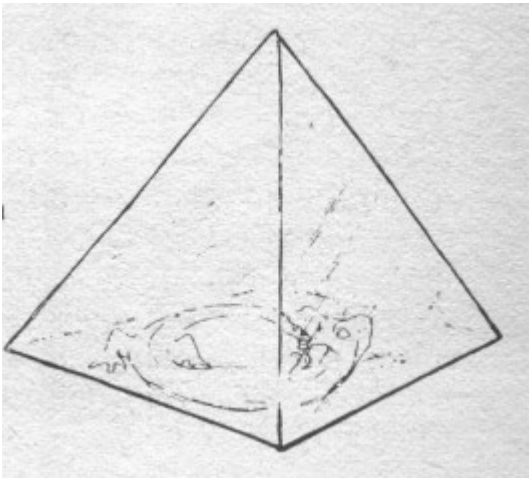
186

Mientras consideras si debes abrirte camino hacia la puerta con tu pistola el avión parece descender en picado los motores empiezan a zumbar y sales despedido contra la puerta de la cabina ¡El pestillo se abre violentamente y te encuentras encima del cadáver del piloto!
Tira los dados contra tu Mentalidad
Si ganas VE AL 39
Si pierdes VE AL102

187

Toth pasa sus manos por encimade tu cabeza y un

sentimiento de bienestar recorre tu cuerpo. Has sido curado (tacha tus males de la Ficha Personal) y tambien has recuperado 2 puntos de Energía.
Si quieres aprender algo del «piramidión» VE AL 213
Si no quieres y tienes la espada egipcia VE AL 248
Si no la tienes VE AL 270



188

Conmocionado por esta absurda parodia de la naturaleza pierdes 2 puntos de Resistencia. Si con esto baja a cero VE AL 254.
La mano esta arrugada y marchita por el tiempo. Se ven unos extraños símbolos rojos tatuados en cada uno de sus nudosos dedos. Mientras la observas ¡se lanza contra tu pecho¡ Das un salto hacia atrás, pero la mano se agarra a ti y sube por tu cuerpo hasta tu garganta. Tira los dados contra la destreza de la mano (8).
Si ella gana, te aprieta fuertemente la garganta y pierdes 2 puntos de Energía, si esta se reduce a cero VE AL 254
Si ella pierde o aun sigues vivo puedes intentar arrancártela Tira los dados contra la fuerza de la mano

(8) en la tabla de combate
Si pierdes VE AL 300
Si ganas VE AL 273

189

Sobresaltado por la aparición del ka pierdes 2 puntos de Resistencia si ello hace que su nivel se reduzca a cero. VE AL 228

Te tambaleas cuando da un salto al aire con un chillido y se abalanza sobre ti Las garras del ka corta el aire en dirección tuya. Tira los dados contra la Destreza del ka (8)

Si gana, sus garras te desgarran el cuerpo y pierdes 2 puntos de Energía, si esta se reduce a cero VE AL 228

Si aun sigues vivo, debes escoger un arma ya que no hay posibilidad de huida

¿Usaras la espada egipcia? VE AL 249

¿La maza de Toth el bastón o el bastón de estoque? VE AL 326

¿El gorro de piel de cocodrilo? VE AL 303
¿O bien la pistola? VE AL 347

190

El arma se hunde lentamente en la membrana hasta que estás seguro de que debes estar tanteando más allá de la base física del sarcófago. Luego la superficie de la membrana reluce y te quedas asombrado ante la antigua base de madera del sarcófago. Tu arma se halla ahora clavada en el entarimado y parte de ella atravesando la base. Tiras de ella con todas tus fuerzas, pero en vano

Ahora oves el ruido de unos pies marchando estrepitosamente y unas voces agitadas resonando por el museo, las autoridades se han despertado. Es el momento de huir de la sala egipcia. VE AL 205

191

Arrancas salvajemente la empuñadura del puñal de sus enguantadas manos. El arma cae al suelo. Sacas provecho de este triunfo tuyo y la empujas brutalmente con el hombro, haciendo que la mujer se estrelle contra el baúl. Mientras se levanta con dificultad, te agachas y recoges el puñal. Ahora que la ventaja es tuya ¿Atacaras a la indefensa sirvienta o saldrás de la cabina? Antes de que puedas decidirlo, la sirvienta sufre una transformación asombrosa. Lanzando un misterioso e inhumano silbido se arranca la cara que resultaba ser una máscara de cera, dejando al descubierto el rostro frio e inhumano de un hombre-serpiente. Tira lo dados contra tu Mentalidad. Si ganas VE AL 208
Si pierdes VE AL 252

192

Corres hacia la cabina número 3 v tocas descaradamente a la puerta. No obtienes respuesta dentro, pero te asusta oír una voz detrás de ti que dice:

-Temo que el Barón y su enfermera no estén en su cabina Te vuelves y ves que se trata de un camarero que sigue diciendo:
Se fueron a popa para facturar su equipaje Mientras el camarero se marcha intentas abrir furtivamente la puerta. Está cerrada con llave.
¿Abrirás la cerradura con la ganzúa, si la tienes? VE AL 206
¿O tratarás de forzar la puerta? VE AL 255

193

Recoges la lampara y ves sorprendido que aún contiene algo de combustible. El mecanismo parece de lo más excéntrico. En lugar de una mecha rodeada por un cilindro de cristal esta lámpara tiene un prisma que parece dirigir la luz en una sola dirección a través del cono de latón soldado a un lado de la lámpara.
Buscando en tus bolsillos encuentras algunas cerillas y enciendes este curioso artefacto. La peculiar característica de la lámpara te asusta arroja un rayo de oscuridad. Allí donde cae el rayo, los objetos sólidos parecen desintegrarse en la nada. ¿Tomarás la linterna oscura?
Si asi lo haces anota el artefacto en tu Ficha Personal.
Sales de la habitación y continúas bajando por la escalera de caracol VE AL 211

194

Mientras atraviesas la habitación con dificultad, perseguido por el espíritu maligno, este ser te absorbe 3 puntos de tu Energía
Si baja hasta cero VE AL 212
Si no continúa leyendo
Arrancas con ambas manos el cuadro de la pared y estrellas el marco contra la chimenea. El espíritu maligno empieza al instante a consumirse hasta que desaparece dejando tras de si un charco de agua fétida

sobre la alfombra. Sales de la habitación dando tropezones y completamente desconcertado. Mas tarde: ¿Abrirás las puertas dobles del rellano? VE AL 325 ¿O exploraras el pasillo norte? VE AL 245

195

El monstruo se debilita visiblemente bajo la fría corriente de gas. Balbucea, borbotea y luego sus patas se pliegan haciéndole caer lejos del piloto.
Rematas al bicho asesino aplastándolo a golpes con el extintor vacio y luego lo empujas a golpes hasta el fuselaje del avión

Ahora debes tratar de pilotar el avión. Si disparaste cinco o más balas durante la pelea VE AL 323
Si disparaste meno o venciste al monstruo sólo con el extintor VE AL 372

196

Petrie-Smiths escucha atentamente tu relato luego vuelve a sentarse en su sillón y se queda mirando pensativamente el fuego.
Después de meditar durante unos segundos, se vuelve hacia ti y dice:
En la leyenda egipcia hay cuentos de hechiceros que viajaban grandes distancias en un instante por medio de unos conductos mágicos llamados Thaati .A esto lo llamaban volar en alas de Horus Esto me suena como si

el ladrón o su patrón hubieran construido un conducto tal en el Museo Británico Sin embargo, el o ellos necesitarían otro conducto idéntico en la base de llegada. Sé de un sarcófago que es un doble exacto del que tú describes , forma parte de la colección del egiptólogo Sir Roderick Lathers de Shandwick House en Kent.

-Sin embargo, tu descripción del ladrón y del símbolo de la serpiente devorándose su propia cola me preocupa. En la mitología egipcia este símbolo corresponde a Het, la Destructora, una deidad diabólica que se comía las almas de los muertos halladas ausentes en el juicio de Anubis. A algunos de esos espíritus los devolvió a la tierra como servidores suyos de aquí vienen las leyendas de los no muertos. ¿Podría ocurrir que el ladrón fuera, en efecto, un hombre cadáver?

-Debemos andar con cuidad, mas temo que haya otra vez fuerzas oscuras en juego. Mañana profundizaré sobre mis afirmaciones en la Biblioteca del Museo Británico mientras tú reúnes las herramientas necesarias para un viaje a Shandwick House. VE AL .236

197

Harold te dice:

-Por el final del túnel podremos escapar. Cuando Ausbach me secuestro de Shandwick House me trajo aquí a través de una especie de conducto dimensional. Sígueme.

Os metéis juntos en un túnel y salís a una habitación de forma hexagonal En el centro del suelo hay una sima oscura.

-¿Ves? - dice Harold . Éste es el conducto dimensional. Para volver a Inglaterra sólo tenemos que pegar un salto y colocarnos en el centro.

Sin vacilar Harold Lathers da un salto y desaparece en la oscuridad. Te quedas un momento mirando fijamente asombrado e incrédulo hasta que incitado por un aullido

anormal que viene de atrás, saltas tú también. VE AL 215

198

Entras resueltamente dentro del círculo de tiza rojo y avanzas hacia la Mesa del Dragón. La caja de bronce tiene la forma de una cabeza de serpiente, pero sólo contiene un incienso con un olor nauseabundo
Lo que ahora te llena de curiosidad es el tablero de mármol verde de la mesa. Bajo la luz de tu linterna parece brillar con una extraña luminiscencia verde, casi vibrante, un efecto compuesto por un inquietante dibujo en espiral que parece dirigir al ojo hacia el tablero de la mesa. Tira los dados contra tú Mentalidad
Si ganas VE AL 232
Si pierdes VE AL 216

199

Agarrándola jarra te precipitas gritando el nombre de Ausbach sobre el fragor de las llamas. El Barón se vuelve y su grosera risa llena el ambiente. Levanta una mano y señala hacia la columna de fuego.
- !Tonto Llegas demasiado tarde ¡ Se acabó tu intromisión. Ya he llamado al señor del viento. Compara tu Mentalidad con la de Ausbach(9) en la Tabla de Combate
Si ganas VE AL 301
Si pierdes VE AL 222

200

Mientras tocas el silbato pierdes un punto de Resistencia. Tu pitido apenas se oye aunque parezca, extraño pero el efecto que hace sobre el monstruo es bastante sorprendente. Sus movimientos se vuelven más y mas lentos y parece estremecerse. Luego su cuerpo empieza a rajarse, sus patas se doblan y el

monstruo se tambalea hacia la derecha. Sus fuertes pinzas dentadas se abren y cierran débilmente y luego cae estrellándose contra el suelo de la cueva. Se forman innumerables aberturas en el frágil cuerpo del escorpión que se desmenuza en múltiples trozos de cerámica. Oyes que algo grande se agita arriba en la oscuridad
Vuelves tus ojos hacia la cueva y buscas una salida. Encuentras una estrecha hendidura en la pared, trepas y logras pasar por el hueco. VE AL 130

201

-Debo decir - observa Petrie-Smith- que Ausbach nos ha proporcionado esta distracción para cubrir su entrada en la pirámide
El veterano investigador demuestra que es ello cierto cuando unos minutos más, tarde aparece Harold Lathers jadeando
-El guarda de la pirámide ha desaparecido- os grita
-¡Aquí tienes una linterna mucho más segura que todos esos chismes eléctricos, modernos y algunos alimentos ¡Ahora márchate!
Recupera tu «piramidión» y encierra a Ausbach para siempre en el mundo de los muertos. Estoy seguro de que estarás fuera solamente un par de horas.
Anota en tu Ficha Personal lo siguiente donde indica -Pertenencias
Linterna
3 raciones de comida
Cantimplora de agua
Cada vez que comas algo recobrarás un punto de Energía
hasta llegar a un máximo de 3 puntos
Mientras te encaminas hacia la pirámide recargas tu pistola VE AL 179

202

Sacas tu pistola y aprietas el gatillo. Puedes disparar, una dos o tres balas al enloquecido hombre-perro Recuerda tirar los dados contra tu Destreza cada vez que dispares para medir tu puntería. Suma el perjuicio causado y tacha el número de balas disparadas de tu Ficha Personal. Si el hombre-perro está muerto VE AL 23
Si el monstruo sigue vivo continuará luchando Tira los dados contra la Destreza del hombre perro (8). Si gana él te hará perder 2 puntos de tu Energía con su maza. Si te quedas a cero VE AL 132
Si sobrevives podrías continuar el combate repitiendo el primer párrafo de esta sección, si deseas seguir empleando la pistola. O bien podrías usar la espada egipcia, la maza de Toth, el bastón o el bastón de estoque VE AL 237
Si lo prefieres también podrías intentar escapar VE AL 177

203

Acercas tu oreja desesperadamente a la puerta, pero no puedes oír nada. Tendrás, pues, que abrir la puerta violentamente, empujando con los hombros. Compara tu Fuerza con la del cerrojo (5) en la Tabla de Combate
Si ganas VE AL 164
Si pierdes VE AL 186

204

Caminando por el pasillo te encuentras con una puerta en la pared este.
¿Trataras de abrir esta puerta? VE AL 185
¿Continuaras por el pasillo? VE AL 165
O volverás al rellano donde puedes escoger
¿Abrir las puertas dobles? VE AL 325
¿Explorar el pasillo norte? VE AL245

205
Debes abandonar rápidamente el museo pues sabes que las anteriormente desiertas galerías están ahora muy activas. Las autoridades del museo han sido alertadas de vuestra intromisión.
Cuando te encuentras al principio de la escalinata de mármol de la sala china el ruido de botas te obliga a esconderte detrás de una vitrina. Unos momentos más tarde un policía acompañado por un guardia de seguridad entran en la galería y van corriendo hacia la sala egipcia. Una vez se han ido sales de tu escondite y bajas a la calle para dirigirte a tu casa. VE AL 156

206
Para usar la ganzúa. Compara tu Destreza con la complejidad de la cerradura (9) en la Tabla de Combate.
Si ganas, puedes entrar en la cabina VE AL 220
Si pierdes, VE AL 235

207
Se os echa encima otra cuadrilla de fantasmas que silban y arman gran algarabía mientras corren hacia ti. Tira cuatro dados y anota la suma en tu Ficha Persona. Esta cifra representa la Energía total de todos los fantasmas y se verá reducida a cero si consigues matarlos a todos.
Coges el tarro con el polvo de cadáver y se lo arrojas a los monstruos, tira los dados contra tu destreza, si ganas el frasco se rompe cerca de ellos, resta de su Energía la tirada de dos dados no te olvides de borrarlo de tu Ficha Personal.
Si matas a todos los fantasmas VE AL 106
Si los fantasmas sobreviven a vuestro ataque ahora pululan a vuestro alrededor, tira los dados contra su Destreza (9)
Si ganan te sacan 3 puntos de Energía con sus dientes y

garras. Si ello reduce tu Energía a cero. VE AL 63
Si no tambien puedes intentar escapar por la puerta arqueada.

208

Esta increíble transformación te ha costado un punto de Resistencia
Sin embargo no te pones nervioso ya que ahora dispones del puñal de tu enemigo para enfrentarte a sus afiladas garras. Sus fríos ojos de serpiente no paran de mirar fijamente a los tuyos.
Antes de que el hombre serpiente pueda golpearte, tú atacas. Tira los dados contra tu Destreza
Si ganas le arrebatas 2 puntos de su Energía con el puñal
Si tu ataque le ha producido la muerte VE AL.279
Si todavía sigue vivo continúa leyendo
Ahora el hombre serpiente te ataca con sus garras. Tira los dados contra su Destreza (9)
Si él gana sufre un perjuicio de 2 punto de Energía.
Si ésta baja a cero VE AL 233
Si no devuélvele el golpe repitiendo el segundo párrafo de esta sección Continuarás intercambiando golpes con tu adversario reptil hasta que uno de vosotros dos muera.

209

Tu tembloroso adversario grita furiosamente, te rechaza y luego te muestra el cuchillo de carnicero. Tira los dados contra su Destreza (6).
Si gana te golpea con el cuchillo y te arranca 3 puntos de Energía.
Ahora te toca a ti reaccionar
¿Atacarás al jorobado en una tentativa de desarmarlo VE AL 312
¿O continuarás asestándole golpes mortales con el candelabro?

Si decides hacer esto tira los dados contra tu Destreza
Si ganas el candelabro hiere al jorobado causándole un perjuicio de 2 puntos a su Energía(15) Tanto si ganas como si no el jorobado contraataca.
Repite el primer párrafo de esta sección.
La lucha prosigue de este modo hasta que uno de vosotros dos sucumba a las heridas
Si eres derrotado VE AL 3
Si matas al jorobado VE AL184

210

Si has reducido a cero la Energía del monstruo VE AL 230
En caso contrario el bicho se mofa de ti diciendo:
-¿Ves? No puedes matarme- ¡Ahora prepárate para morir¡
El bicho asesino se agacha y se prepara para lanzarse sobre ti
Tiene una Destreza de (8) puntos, tira los dados en la tabla de combate
Si gana VE AL 259
Si falla y aún te quedan balas VE AL 314
Si tu cargador está vacio VE AL 362

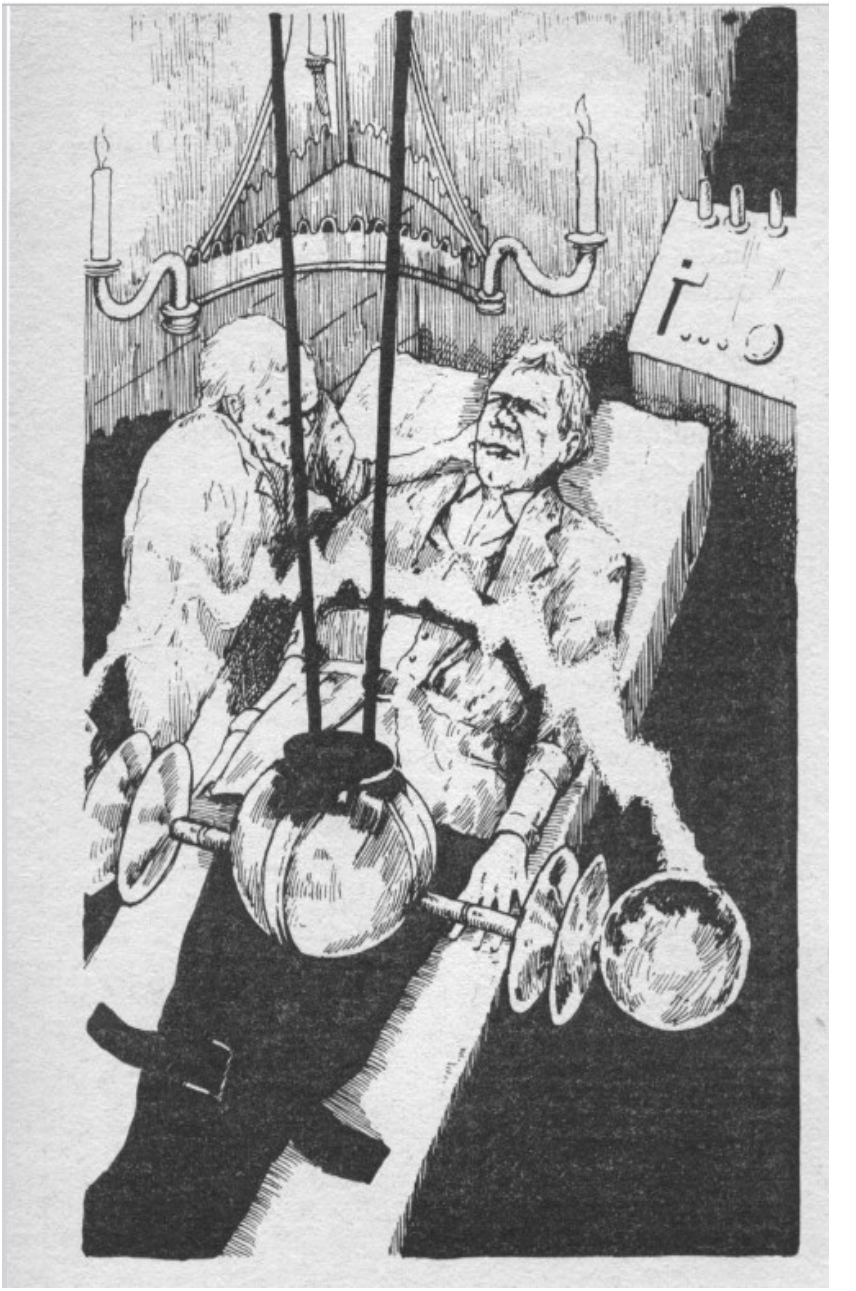
211

La escalera de caracol te lleva, por fin, a la entrada de un enorme vestíbulo. Sales a un balcón de madera. A tu izquierda hay una escalera de piedra que baja hasta una gran sala. Unas altas ventanas arqueadas iluminan unos deteriorados tapices y una impresionante vitrina
con diferentes armas: espadas, lanzas, puñales y escudos.
Pero todo este marchito esplendor medieval ha sido invadido por ordinarios adornos del siglo veinte. La cálida brisa que sentiste en las escaleras se ve sustituida por una retorta de cobre que burbujea y echa vapor en lo alto de un montón de tubos, cilindros de y

válvulas. Se oye también el grave y vibrante zumbido de la electricidad;
generadores y baterías cubren una pared entera, mientras que la electricidad estática sube espectacularmente por los conductores en
forma de espiral. En medio de toda esta curiosa maquinaria, como una araña en el centro de su telaraña, está el hombre cadáver del Museo Británico, el Barón Ausbach. Se recrea con una figura humana atada con correas a una mesa de operaciones. Canturrea diciendo:
—Pronto, Harold Lathers no existira. ¡Extraeré la esencia de tu vitalidad para que me sirva a mí y le otorgaré a tu cuerpo el regalo de la vida perpetua!
El macabro Barón alarga la mano hacia un tablero de mandos que parece controlar su maquinaria infernal...
¿Bajarás las escalera spara ayudar a Harold Lathers? VE AL 334
¿O saltarás a la lámpa que cuelga del techo? VE AL 238

212

Caes al suelo dando un largo suspiro. El espíritu maligno se abalanza sobre tu cuerpo y empieza a emitir un sonido succionador. Mas tarde se levanta y vuelve de nuevo al cuadro del siglo diexcisiete quehay sobre la pisa de la chimenea. En el suelo queda tu cuerpo completamente marchito como si fueras una momia egipcia sin mortaja Así termina tu aventura



213
213
La extraña voz de Toth resuena por toda la cámara:
El «piramidión»es un cristal que elabora una familia de seres conocidos como los pólipos de Ombros. Es un foco de poder, una llave y es usado para trasladar materia de una dimensión a otra. Fue Het quien aseguro que fueron los pólipos los que la trajeron a este mundo, pensando en usarla como fuente de acceso, pero sus planes fracasaron cuando los pólipos y su instrumento fueron sepultados en Gales
Por eso el cristal permaneció perdido durante millones de años hasta que el faraón egipcio Khefu tropezó con el durante sus experimentos de brujería. Realizo potentes hechizos para atraerlo hasta su palacio a través del tiempo y el espacio, y haciéndolo asi atrajo la atención de los poderes del infierno
Asi fue como Het se enteró del redescubrimiento del cristal y manejándolo se apodero de la voluntad de Khefu Le ordenó que construyera esto Toth agita sus manos en el aire y prosigue diciendo
-La primera pirámide que imitaba al piramidión para que asi pudiera abrirse un conducto o acceso para el mundo de los muertos
Luego ordenó a Khefu que enfocara el cristal para que ella pudiera usarlo a fin de controlar la propia estructura de la tierra que pertenece a la primitiva bestia llamada Crom Cruach. Pero Khefu murió antes de que todas las ceremonias pudieran ser llevadas a cabo, y con su muerte los hechizos que poseía se dispersaron y regresó a su tumba bajo las colinas de Gales.
Frustrada de nuevo Het regresó al Infierno para reflexionar. Luego volvió para hacer que Ausbach le siguiera la pista ¡Y ahora está a punto de alcanzar su objetivo final ¡Debes actuar rápidamente para frustrar sus planes!
si tienes la espada egipcia VE AL 248

Si no VE AL 270

214

El rayo explota dentro del cráneo de Ausbach. Éste se tambalea agarrándose la cabeza y luego sus piernas le fallan haciéndole caer en el abismo del tiempo ¡Por fin has aniquilado a Ausbach! Pero el esfuerzo te ha costado 3 puntos de Resistencia. De pronto, notas que el suelo vibra bajo tus pies, las columnas del círculo de piedra empiezan a tambalearse y un escalofrió recorre tu cuerpo al sentir que una inteligencia malévola ha venido en busca de tu vida Empieza a formarse una neblina vaga en el centro de la columna de fuego y dentro aparece una silueta monstruosa. Debes actuar rápidamente para cerrar el conducto. Tu única posibilidad está en destruir el piramidión que aún reluce en el altar. Pero ¿Cómo?
¿Usarás la maza de Toth? VE AL .342
¿La espada egipcia, el bastón o el bastón de estoque? VE AL 355
¿O cogerás el piramidión del altar y lo arrojarás al foso? VE AL 224

215

Experimentas durante un tiempo interminable, la desagradable sensación de hundirte en una pesada y profunda oscuridad. Luego, de repente, te vuelve a materializar cerca de un tejado cubierto de paja. Te precipitas al vacío destrozando el tejado. Unos momentos más tarde, cuando consigues salir de todos los escombros que has generado ves una leve luz y sales de la oscura habitación en la que has aterrizado por la puerta. Has perdido un punto de Resistencia.
Harold Lathers esta fuera curando unos chichones que tiene en la cabeza. No lo entiendo dice ésta no es la habitación negra de Shandick House ni siquiera es la

misma región. Parece que hemos venido a parar a algun pueblo pero hay un silencio sepulcral. Hurgas en tu bolsillo y sacas tu linterna eléctrica. Su luz es débil al regresar a la pequeña y silenciosa casa de campo la pálida luz descubre una visión espantosa. Caísteis a través del tejado encima de una cama ¡en la cual yace un cadáver disecado¡ Te llevas rápidamente a Harold por una estrecha calle donde hay unas pequeñas y silenciosas chozas a ambos lados. Está seguro de que detrás de cada una de las puertas existe un espantoso secreto ¿A qué enigmáticos territorios os ha traído el infernal conducto de Ausbach? VE AL 239

216

El extraño dibujo vibrante parece terriblemente atractivo. Sientes una necesidad irresistible de adelantar las manos y pasar la por la fría y luminosa superficie. Pero al hacerlo tus manos se hunden bajo la superficie en un líquido frio como el hielo. Has perdido 2 puntos de Resistencia.

Tratas desesperadamente de sacarlas, ¡pero parece que tus manos estén encerradas en el mármol ¡Tus brazos empiezan a entumecerse por el frio y sientes un vivo

deseo de sumergirte de cuerpo entero en el charco de mármol! Debes actuar rápidamente para romper el hechizo de la Mesa del Dragón. Compara tu Fuerza con la de la Mesa del Dragón (6) en la Tabla de Combate. Si ganas VE AL 276
Si pierdes VE AL 295

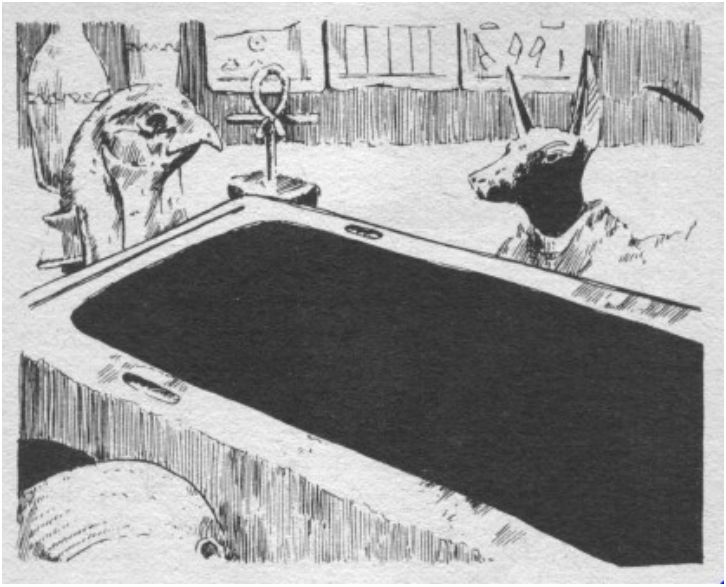
217

Aplastas la mano con tus bocas contra el suelo. Alrededor de tu bota flota un polvo marrón y la cámara se llena de un olor repugnante. Has destruido la Mano de Gloria. Das media vuelta y pasas por la puerta labrada. VE AL 120

218

Petrie Smith te escucha atentamente tu relato, luego se vuelve a sentar en su sillón y se queda mirando pensativamente. Después de meditar durante unos segundos y se vuelve hacia ti y dice:
En la leyenda egipcia hay cuentos de hechicero que viajaban grandes distancias en un instante por medio de unos conductos mágicos llamados Thaati. A esto lo llamaban volar en las alas de Horus. Esto me suena como si el ladrón o su patrón hubieran construido uno de esos conductos en el Museo Británico. Sin embargo, el o ellos necesitarían otro conducto idéntico en la base del llegada. Se de un sarcófago que es un doble exacto del que tú describes, forma parte de la colección del egiptólogo Sir Roderick Lathers de Shandwick House en Kent.
Mañana profundizare sobre mis afirmaciones en Ia Biblioteca del Museo Británico mientras tú reúnes las herramientas necesarias para un viaje a Shandwick House VE AL 236

219



Coges un estropeado mapa de navegación que hay cerca del piloto muerto. La ruta que había proyectado hacer está marcada en lápiz rojo:.Zurich,, Innsbruck, Salzburgo, Linz y luego Viena. Compruebas la brújula actualmente te estás dirigiendo derecho hacia el norte. Mirando el reloj calculas aproximadamente el tiempo de vuelo y decides que debes de estar en un rumbo equivocado y que Munich debe de estar en algún lugar al noroeste. Ladeas el avión rumbo al noroeste seguro de que ya has dejado atrás los ocultos peligros de las cumbres alpinas. Parece que hay suficiente combustible para conseguir tu objetivo. Un momento después la lluvia amaina y vislumbras las lejanas luces de una ciudad. Te estás acercando a Munich Las reconfortantes luces te recuerdan el espantoso cadáver que permanece sentado a tu lado

¿Cómo podrás explicar a las autoridades lo que te ha sucedido quizás transmitir por radio alguna excusa convincente? VE AL 181

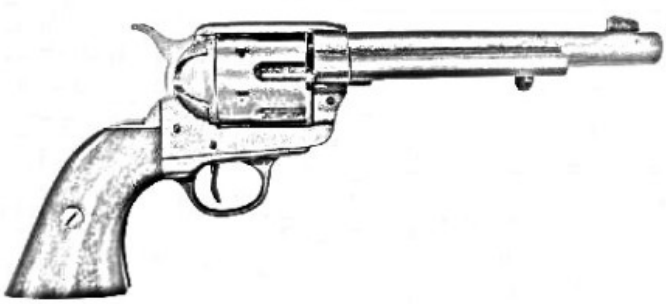
¿O intentarás un aterrizaje clandestino? VE AL 89

220

Has entrado en una cabina que dispone de un cuarto contiguo para criados. Las cortinas están corridas pulcramente y la ropa de cáñamo está arrugada. En el armario ropero no hay ropa colgada y en los cajones no se ve efecto personal alguno. Lo mismo sucede en el cuarto del criado. El único indicio de que alguien ha residido aquí son un gran baúl de viaje en el centro de la cabina principal y un objeto antiguo colocado encima del tocador

¿Examinarás el baúl? VE AL 182

¿O la mesa? VE AL 84



221

Sacas tú pistola apoyas la rodilla en el suelo y disparas a Ausbach una vez. Ausbach se agarra la cabeza retorciéndose de dolor, cae de espaldas por encima de la barandilla y sale rodando por el lado de la aeronave hacia su muerte (Descuenta una bala de tu Ficha Personal). Te levantas, te metes la pistola en el bolsillo y luego avanzas penosamente hacia la escalera de mano de servicio

Al disponerte a bajar de nuevo al «Lucrecia» miras hacia arriba. El viento sofoca tu grito al ver una gran bestia alada que cae en picado hacia ti y ves que va vestida con unos jirones de ropa de hombre

Unas poderosas garras te agarran por los hombros y eres arrastrado fuera de la aeronave. Unos salvajes ojos amarillos se clavan en los tuyos y una repugnante voz que te resulta familiar se oye a pesar del bramido del viento Se burla de ti diciendo:
-¡Ahora eres mío. Serás mi esclavo y tu vitalidad obrará a mi antoio¡
Entras en un agradecido estado de inconsciencia. VE AL 25

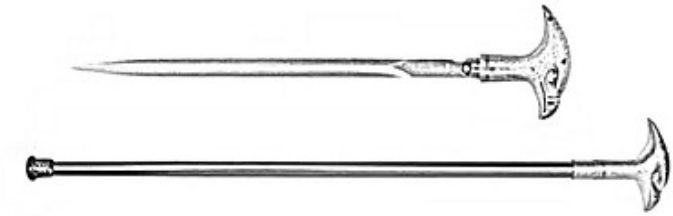
222

Cuando la puerta se cierra tu linterna ilumina una biblioteca. Un par de marcos de ventana y dos grandes puertas de roble en la pared son las únicas características que dan relieve aparte de las hileras de libros encuadernados en cuero, informes y archivos. En el suelo hay una preciosa alfombra persa y debajo de la ventana oeste se ve un impresionante escritorio cubierto de papeles y una pirámide en miniatura
¿Examinarás el escritorio? VE AL 284
¿O abrirás las puertas que hay en la pared sur? VE AL 325

223

Te despiertas completamente agotado y te sientes incapaz de mover tus miembros. Hay alguien que está inclinado sobre ti con una jeringuilla en la mano. Oyes que dice:
-Caballeros como pueden ustedes ver el paciente se encuentra bastante tranquilo. Puede hacer sus preguntas inspector. Aparece de un hombre delgado ligeramente calvo y con gafas. Sonríe de forma bondadosa y te da unas palmaditas en la espalda.
No se preocupe, ahora está usted en buenas manos. Tal vez ahora pueda usted decirnos quien es y donde vive, te gustaría poder contestarle, pero es que la verdad es que no sabes quién eres ni dónde vives.

Aqui termina tu aventura



224

El piramidión está en la parte superior del altar, brillando con una luminosa luz azul. Te abalanzas sobré él y lo coges con la mano, al instante sueltas un grito de dolor. Su superficie está al rojo vivo y te has quemado la mano. Pierdes 2 puntos de Energía.
Tira los dados contra tu Fuerza para ver si eres capaz de sostener el piramidión y tirarlo al foso
Si ganas. VE AL 305
Si pierdes VE AL 324

225

Harold y tú, juntos, cerráis la puerta de golpe. Afortunadamente el pestillo esta de vuestro lado. Recobrais el aliento durante unos instantes y luego os desviáis por un pasillo que huele a humedad, iluminado por unas antorchas rojas prácticamente derretidas. El camino lleva hasta el borde de una gran fosa VE AL 47

226

La voz de Toth llena la cámara:
-Ausbach puede ser eliminado de dos formas. Una de ellas es hacer que el mismo elemento que él utiliza, el fuego, se vuelva contra él. La otra consiste en encontrar su vitalidad que Het ha extraído de su cuerpo y ahora esta aprisionada en algún lugar del mundo de los

muertos.
Si ahora quieres saber algo sobre el piramidión VE AL 213
Si no quieres y tienes la espada egipcia VE AL 248
Si no VE AL 270

227

Si ganaste al tirar los dados contra tu Mentalidad has perdido un punto de Resistencia.
Si perdiste, has perdido 2 puntos de Resistencia.
Permaneces pasmado ante el sarcófago vacío, la imagen de la grotesca cara del hombre cadáver te intranquiliza el espíritu. El sonido de cristales rotos te obliga a salir de tu éxtasis. Te mueves y ves que una momia forcejea para librarse de su vitrina rota. El viejo cadáver se pone a caminar a tientas hacia ti. Sus articulaciones crujen y un quejido amortiguado sale de su cabeza vendada. Tira los dados contra tu Mentalidad.
Si ganas VE AL 242
Si pierdes VE AL 266
Si ésta es la segunda vez que has perdido al tirar los dados contra tu Mentalidad VE AL 115

Te desplomas al suelo agarrándote la cabeza. El ka cae sobre ti clavando ávidamente sus garras en tu espalda. Aqui termina tu aventura

229

Arrojas la tea ardiente a la boca del monstruo. Con un largo silbido ¡el monstruo se convierte en una bola de fuego! La explosión te lanza contra la arena lo que te ocasiona la pérdida de 2 puntos de Energía.

Te levantas con dificultad y te vuelves para ver como Petrie-Simth remata a otro de los monstruos. Su disparo provoca grandes heridas en la piel del monstruo y un líquido fétido sale a raudales.

El sapo se encoge, se arruga y luego cae dentro de una viscosa membrana en la arena del desierto VE AL 201

230

Tu ataque aplasta el cuerpo del bicho. Su odioso grito se convierte en un largo y gorjeante gemido. Sus patas se pliegan y cae rodando lentamente del piloto muerto.

Vas de prisa a popa recoges una sacade correo y la echas encima del cadáver. Luego arrastras el espantoso bulto y lo echas al fuselaje del avión Ahora debes intentar pilotar el avión.

Si disparaste cinco o más balas durante el combate VE AL 287

Si disparaste menos o luchaste contra el monstruo sólo con el extintor VE AL 372

231

¿Eres capaz de esquivar al monstruo y cortarle su aguijón?

Tira los dados contra la Destreza del escorpión de terracota (8) en la tabla de combate

Si ganas. VE AL 79

Si pierdes ¡el monstruo te ataca! Lo primero que hará será intentar cogerte con sus pinzas. Tira los dados contra su Destreza

Si gana él VE AL 173

Si pierde puedes intentar terminar de nuevo este plan repitiendo la sección.

En caso contrario puedes intentar escapar VE AL 281

O sacar tu pistola VE AL 264

O bien hacer sonar el silbato en forma de dragón VE AL 200

232

El extraño dibujo vibrante parece terriblemente atractivo. Sientes una irresistible necesidad de adelantar las manos y pasarlas por la fría y luminosa superficie. Al hacerlo ¡tus manos se hunden bajo la superficie en un líquido frio como el hielo! Te echas hacia atrás dando un grito de asombro y sacas tus manos de la mesa encantada. Has perdido un punto de Resistencia

Convencido de los poderes diabólicos de la Mesa del Dragón huyes de la habitación.

En el pasillo puedes volver hacia el norte VE AL 172

O bien abrir la puerta de la pared este VE AL 138

233

El hombre serpiente demuestra ser un adversario muy ágil y fuerte. Té va agotando progresivamente. Por último, exhausto y ensangrentado bajas la guardia y el

monstruo se abalanza sobre tu garganta Sus dientes afilados se clavan en tu piel, inyectándote un frio veneno que te produce un hormigueo. Tus piernas se doblan, pero el monstruo te sujeta con sus brazos mientras vas cayendo en un estado de inconsciencia oyes al escamoso monstruo que te dice:

-Mi amo estará contento, puesto que he vencido a su único enemigo humano

Luego la oscuridad llena tu alma. Así acaba tu aventura

234

¡Eres demasiado lento ¡La mano de fuego te agarra cuando te apoderas de la jarra envolviéndote en llamas! Gritas de dolor v otro grito se suma al tuyo. Luego tu cuerpo llameante es llevado por el suelo hacia el abismo del tiempo No has conseguido cerrar el conducto de entrada, pero has aniquilado a Ausbach. Las llamas que te han consumido a ti, tambien han consumido su vitalidad. Tú aventura termina aquí.

235

Tu intento de abrir la cerradura de esta puerta ha sido catastrófico. Asi que

¿tratarás ahora de forzar la puerta? VE AL 255

¿O visitaras la cabina del misterioso americano? VE AL 78

¿O bien abandonaras la investigación y volverás a tu propia cabina? VE AL 45

236

Por la mañana te despiertas revigorizado y con unas ganas tremendas de actuar (una vez más puedes recuperar la mitad de los puntos perdidos de Energía o Resistencia) Petrie-Smith ya se ha ido al Museo Británico por lo que desayunas y luego empiezas a planear tu viaje a Shandwick House

Revolviendo en los cajones de tu escritorio descubres un mapa del servicio oficial de Topografia y Cartografía del Sur de Inglaterra

Despliegas el mapa encima de la mesa y buscas Shandwick House lo encuentras situado cerca del pueblo de Gorham a unos treinta y dos kilómetros de Londres. Parece prudente efectuar una visita nocturna.

Dejas el mapa y te vas a la ciudad para equiparte. Compras una ganzúa a un cerrajero y en una ferretería, te provees de una potente linterna eléctrica. Anota estos dos objetos en tu Ficha Personal donde indica Pertenencias

De vuelta a casa, abres la caja fuerte de la pared del estudio y sacas tu pistola automática. Anota los detalles siguientes en tu Ficha Personal donde indica Armas

«Pistola Automática. -2D6 La pistola tiene 9 balas. Anótalas, también donde indica Pertenencias en la Ficha Personal. Cada vez que dispares con éxito contra un objetivo causarás un perjuicio a su Energía equivalente al número obtenido con el tiro de dos dados. Intenta tener esta arma en todo momento

Ya se te indicará cuándo podrás recargarla. Cuando empieza a oscurecer sales de Bedford Terrace

¿Vas a conducir de un tirón hasta Shandwick House? VE AL 274

¿O visitarás primero Gorham para interrogar a la gente del lugar? VE AL 258

237

Asestas un golpe al hombre-perro con el arma que has escogido. Tira los dados contra tu Destreza si ganas descuenta de la Energía del monstruo el perjuicio que tu arma le ha causado al hombre-perro

Si está muerto VE AL 58

Si el monstruo sobrevive continuara luchando. Tira los dados contra la Destreza del hombre-perro (8)

Si gana él te quitara con su maza 2 puntos de Energía.

Si esta se ve reducida a cero VE AL 132

Si sobrevives puedes continuar combatiendo volviendo a leer esta sección
Si no, puedes sacar tu pistola VE AL 202
O puedes intentar huir VE AL 177

238

Subes intrépidamente la barandilla del balcón y luego te lanzas al espacio de hacia la lámpara del techo. Confías que tu salto te llevara hasta la sala donde esta Ausbach. Tira los dados contra tu Destreza

Si ganas VE AL 251

Si pierdes VE AL 278

239

Por fin, dejáis la estrecha y silenciosa calle y salís a lo que parece ser una calle principal en ese momento, os quedáis deslumbrados por los faros de un camión. El vehículo se detiene y un árabe alto, vestido de color caqui, con un gorro de fieltro rojo en la cabeza os saluda diciendo.

Amigos no es correcto que los turistas deambulen después del anochecer por nuestro pueblo de los muertos.

Os inventáis apresuradamente una historia en honor al policia y luego le preguntáis amablemente como podéis llegar al Grand Hotel donde Petrie Smith ya debe de estar alojado VE AL 257

240

Intentas patear la mano levantando el pie, pero esta huye corriendo hacia tu sombra y sube gateando por tu pie. Horrorizado por su agilidad, sientes como corretea por tu pierna hacia tu pecho. Unos fríos dedos se te enroscan en la garganta. Tira los dados contra la Fuerza de la mano (8). Si gana ella perderás 2 puntos de Energía. Si ésta baja a cero VE AL 24

Sin embargo, si ella pierde puedes intentar sacártela del cuello comparando tu Fuerza con la de la mano (8) en la Tabla de Combate

Si ganas VE AL 273

Si pierdes VE AL 300

241

El corazón te late violentamente echas hacia atrás la columna de dirección con una mano y aprietas el acelerador con la otra para dar más potencia a los motores. El avión responde saliendo de su mortal descenso en picado y de nuevo se coloca en una trayectoria horizontal al suelo. La crisis ha hecho que el avión esté por debajo de las nubes y introduciéndose en una tormenta por lo que la visibilidad es escasa y en cualquier momento puedes tropezar con la ladera de una montaña. También debes averiguar dónde te hayas. Intentas coger el mapa de vuelo VE AL 219

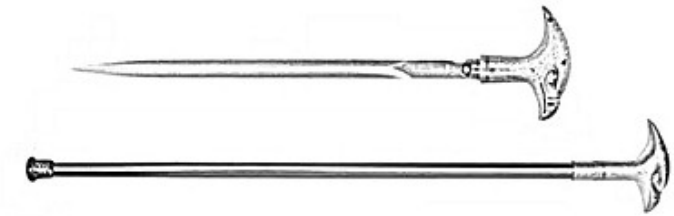
242

Has perdido un punto de Resistencia. Ahora ¿cómo vas a defenderte del cadáver viviente?

¿Lucharás con tu bastón de estoque? VE AL 22

¿O bien con tu bastón? VE AL 6

¿O huirás del museo? VE AL 82



243

-¡Tonto! -grita la fría y presuntuosa voz dominando la tormenta

Ningún mortal puede resistírseme

Ausbach levanta sus dos brazos hacia ti y una red de chispeante electricidad azul se arquea en el espacio y te envuelve. El plasma revienta en tu pecho y te lanza por encima de la barandilla. Vas rodando hasta el borde del avión hacia tu muerte segura. Caes y te vas precipitando por el espacio vacío El viento te corta la respiración y tu cuerpo es zarandeado una y otra vez. Mientras tu espíritu se sumerge en un agradecido estado de inconsciencia pierdes 2 puntos

de Resistencia. VE AL 25

244

Has perdido 2 puntos de Resistencia.

-Sí amigo mío – dice el coronel. Una vez fui seducido por el siniestro poder de Het. Pagué el precio y el Barón Ausbach es un cadáver viviente.

Se levanta, te conduce a la puerta de la cabina,

¿Visitaras ahora la cabina de Ausbach? VE AL 192

¿O abandonaras la investigación y volverás a tu cabina? VE AL 338

245

Este pasillo es corto y acaba en una gran ventana que da a los jardines. Hay una puerta cerrada en la pared este en la que se lee Cuarto trastero y otra en la pared oeste

¿Abrirás esta nueva puerta? VE AL 222

¿Regresarás al rellano para abrir las puertas dobles? VE AL 325

¿O bien iras a explorar el pasillo sur? VE AL 204

246

Cuando te levantas de tu asiento, el avión da unos bandazos. Avanzas penosamente hasta la puerta de la cabina, pero encuentras que está cerrada por dentro

con el pestillo. Aporreas la puerta y llamas al piloto para que la abra. Como respuesta ves un pequeño chorro de sangre debajo del marco de la puerta. Estás solo con la única compañía del estruendo de los motores:
¿Intentarás forzar la puerta de la cabina? VE AL 203
¿O te quedarás dónde estás? VE AL 186

247

Mientras el jorobado se prepara para asestar otro golpe pegas un salto hacia delante le bloqueas el brazo con el cual sostiene el cuchillo de carnicero y luego intentas golpear con el candelabro su cuerpo retorcido. Tira dos dados (2D6). Si el resultado es 7 o más VE AL184
Si es inferior causas un perjuicio de 2 puntos a la Energía del jorobado (15) luego VE AL 209

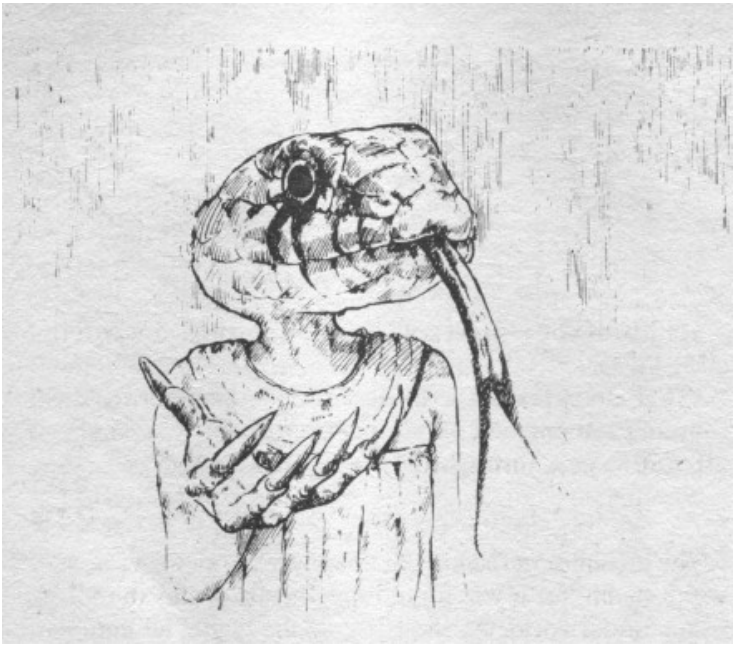
248

Toth mira la espada egipcia cautelosamente. Luego te dice:
-Esta espada te servirá en las tinieblas, pero tiene una funesta historia y debe ser usada con prudencia.
Te alarga una pequeña moneda de oro y te señala con un ademan la puerta dorada
-Esta puerta conduce al transbordador y el barquero te exigirá que le pagues. Dicho esto, Toth desaparece y la puerta dotada se abre ante ti VE AL 160

249

En presencia del ka, la espada egipcia reluce con un brillo blanco mortecino, ya que fue forjada específicamente para matar los espíritus de ultratumba. Cuando el ka reconoce la cuchilla trata de dar media vuelta y un inhumano grito de cólera sale de su garganta,
Blandiendo la espada y formando un amplio arco tú intentas destripar el vientre del ka. Tira los dados contra

tu Destreza
Si ganas VE AL 367
Si pierdes VE AL 357



250

Te encuentras de pie en la parte superior de una imponente caja de escaleras que desciende hacia un foso insondable. Un frio viento sube de las profundidades. Te hiela el cuerpo y desprende un olor animal de lo más molesto. Todos tus sentidos te aconsejan que te alejes del abismo ya que tienes la certeza de que hay algo terrible habita en la oscuridad.
Ahora distingues algo que se mueve abajo. Una mujer sube trepando hacia ti, con sus brazos extendidos como dándote la bienvenida. Pero hay algo extraño en su forma de andar y en su aspecto. Tiene el cuerpo de mujer, pero el rostro cincelado de una serpiente. El monstruo se detiene a unos pasos de ti, y con una fría, sibilante y perversa voz te dice

-Baja al abismo, baja del reino de los hombres al reino de Het.
Esta aventura acaba para ti.

251

Tus manos se agarran a la lámpara del techo y el impulso de tu salto te transporta por la sala. Juzgando el momento oportuno te sueltas de la insegura lámpara y te dejas caer a plomo sobre Austach. Este gruñe y se derrumba, quedando inconsciente sobre las baldosas.
Te mueves, corres hacia la mesa y empiezas a manejar torpemente las correas de cuero que tienen atado al joven en la mesa. Este trata débilmente de incorporarse, se presenta a sí mismo como Harold, hijo de Sir Roderick Lathers
-Ven- dice. -Creo que se cómo escapar de este laboratorio
Te conduce por un vestíbulo hasta un oscuro pasillo iluminado solo por unas derretidas antorchas de juncos, el cual os lleva al borde de una inmensa fosa VE AL 47

252

Esta inesperada transformación te ha costado 2 puntos de Resistencia.
Observas horrorizado y estupefacto, como el monstruo se saca los guantes de la sirvienta de sus manos en forma de garras. Luego da un salto hacia ti
Tira los dados contra la Destreza del hombre serpiente (9).
Si gana él te hace perder 2 puntos de Energía. Si te quedas a cero VE AL 233 Si no, sigue leyendo
Ahora te toca a ti atacar. Tira los dados contra tu Destreza si ganas le clavas el puñal y él pierde 2 puntos de Energía
Si matas al monstruo con tu ataque VE AL 279
Si el hombre serpiente sigue vivo, te devolverá el golpe. Repite el segundo párrafo de esta sección. La batalla

continúa de esta forma hasta que uno de vosotros dos muera

253

Mientras luchas por librarte de los intentos de agarrarte de este monstruo cadavérico sientes que un escalofrío recorre tu cuerpo. Parece que el contacto con la momia te produce agotamiento ¿Eres capaz de librarte de ella antes de que sea demasiado tarde?

Compara tu Fuerza menos uno contra la de la momia (8 + 1) en la Tabla de Combate. Si no logras que ella te suelte debes repetir esta sección, pero esta vez añade otro punto a la Fuerza de la momia y réstale un punto a la tuya. El forcejeo continua de esta manera hasta que tu Fuerza se quede a cero o logres soltarte. Si tu fuerza llega a cero **VE AL 131**

Si logras que la momia te suelte puedes seguir luchando

Bien con el bastón de estoque VE AL 26

O con el bastón VE AL 74

O puedes intentar escapar VE AL 82

(Si pierdes Fuerza, debes seguir jugando las secciones posteriores con el nivel reducido hasta que se te den instrucciones para su recuperación)

254

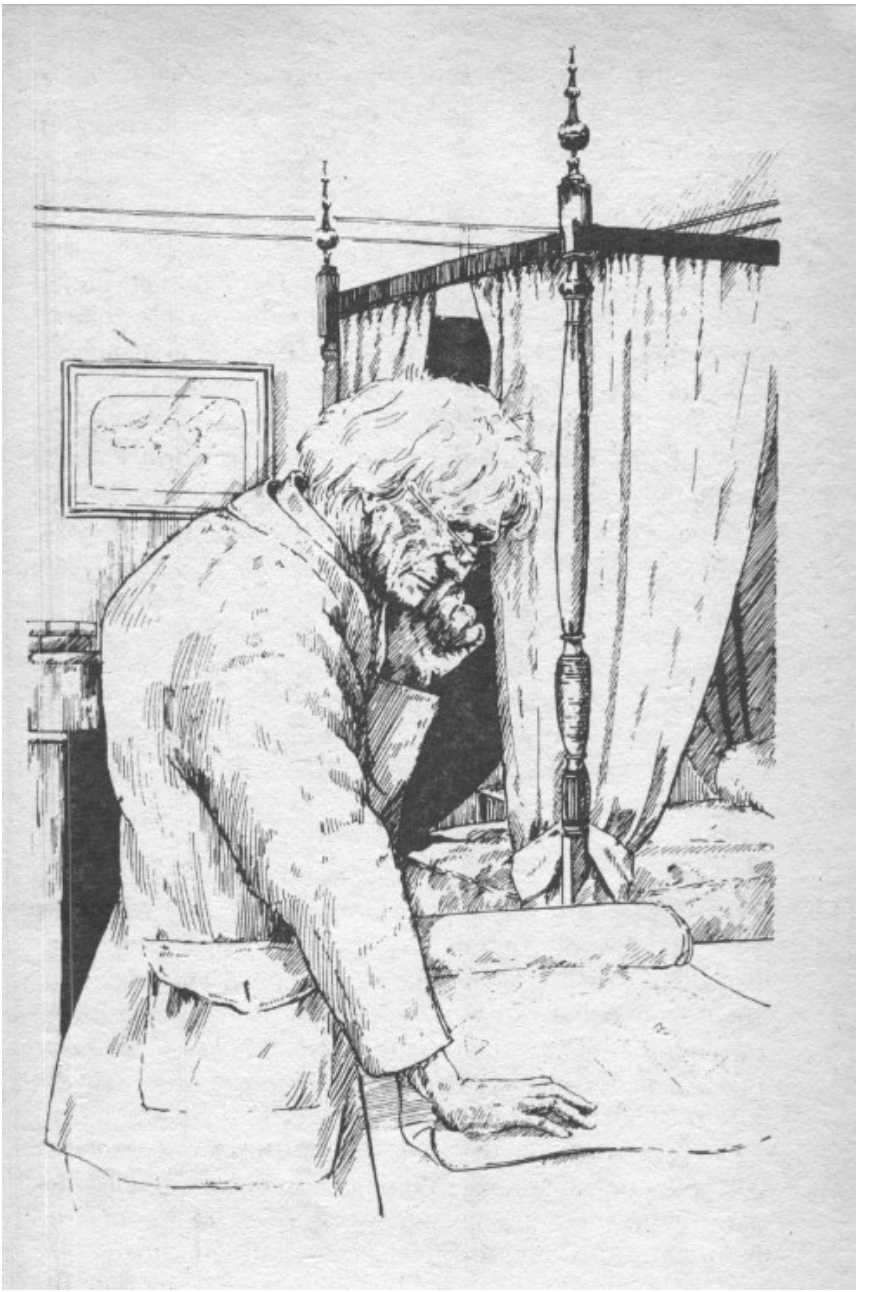
Caes sobre el polvo de suelo en la cámara, asfixiado por la falta de aire que te provoca el estrangulamiento del esqueleto. Tus desesperados espasmos son cada vez

más débiles y por ultimo expiras.
Al pasar a mejor vida te parece oír una voz burlona diciendo
-Sabía que tu indiscreta curiosidad sería la causa de tu perdición
Esta aventura acaba para ti

255
Para irrumpir en la habitación, debes oponer tu Fuera a la de la puerta (6) en la Tabla de Comba. Si ganas la cerradura cede y la puerta se abre violentamente por lo que entras precipitadamente en la cabina VE AL 220
Si pierdes puedes intentarlo de nuevo, pero si pierdes por segunda vez VE AL 275

256
Regresas a Bedford Terrace donde te encuentras a Petrie-Smith preparándose unas tostadas en la chimenea del salón. Te invita a que te unas a él y mientras coméis (ganas un punto de Energía) escucha tu relato.
Cuando has acabado, el fuego ya se ha consumido, quedando reducido a unas pocas brasas rojas, y la habitación ha quedado sumida en las sombras.
Su silla cruje, al cambiar Petrie-Smith de posición y luego éste empieza a hablar:
-Me he pasado el día obteniendo más detalles sobre mis afirmaciones acerca del conducto de entrada Thaati y sobre Het, la Destructora.
Het es una deidad egipcia asociada a los seres no muertos, tales como los espíritus, necrófagos, los muertos resucitados por magia negra, vampiros y al elemento del Fuego. Pocos mitos la mencionan, pero los hay que afirman que habita en el Infierno y es una amenaza para el mundo. Los conductos Thaati están conectados específicamente con aquellos hechiceros que deciden rendir culto a Het, también he averiguado

que es el símbolo de la serpiente devorándose su propia cola. Los egipcios a este símbolo lo llamaba "Galón de Apep" Creían que era un talismán creado por Khefu el faraón hechicero para ayudar a Het a dominar el elemento de la Tierra y también el de Fuego.
Si Het hubiera podido usar el talismán habría sido capaz de destruir el mundo, pero, antes de que Khefu pudiera dárselo este fue asesinado y el talismán se perdió. La misma leyenda afirma también que los hechizos que activaban el talismán y convocaban a Het solo pueden ser emitidos en el mundo de los muertos. Al principio pensé que esta información era casi inútil pero gracias a tus descubrimientos esto toma ahora un cariz nuevo y temible
Ausbach e be conocer los poderes del piramidión y lo ha robado para tener acceso al mundo de los o muertos ¿Y por qué razón sino es para convocar a Het y activar el talismán encerrado en el cristal? Porque quiere hacerlo, no lo se. Quizás sea un loco, o un servidor de Het, pero, cualquiera que sea el caso, sus actos amenazan al mundo y lo ponen en grave peligro, así que ¡debemos detenerlo!
Esta noche descansaremos. Pero por la mañana deberás coger tu avión y perseguir a la aeronave «Lucrecia»,mientras yo reservo un pasaje para el Cairo, para investigar la pirámide de Kefhu.
VE AL 369



Te despiertas en una lujosa habitación del hotel. Has recuperado la mitad de la Energía y Resistencia que perdiste en los enfrentamientos de ayer. Si tu Mentalidad ha sido perjudicada, ahora se ha vuelto normal. Después de tomar un abundante desayuno, lo que te proporciona otro punto de Energía, tras ello re reúnes con Petrie-Smith y Harold Lathers.
Estaba intrigado al oír hablar de vuestra poco ortodoxa manera de viajar y vuestro destino final dice Petrie-Smith ¿Es que quizás ese tipo llamado Ausbach posee sentido del humor?
Ahora, por favor, acercaos a la ventana los dos.
Tu viejo amigo te lleva hasta una mesa en la cual hay desplegado un mapa topográfico arqueológico
Como podéis ver -sigue- la pirámide de Khefu se encuentra a sólo unos kilómetros de El Cairo. He contratado a unos cuantos guías del país con camellos para que de esta manera podamos estar allí al anochecer. Habéis sido incapaces de vencer solos a ese Ausbach mediante combates, físicos por lo que he preparado un plan que depende sólo de la astucia. Esta noche la luna completa su ciclo.
Recordáis que, según el Himno a Het descubierto en Shandwick
House éste es el mejor momento para que sus servidores puedan entrar en el mundo de los muertos. Bien, estoy seguro de que Ausbach intentará entrar en la pirámide esta noche para llevar a cabo sus inenarrables ritos. Solo necesitamos esperar a que entre en el mundo de los muertos y luego podemos arrebatarle el piramidión – mientras dice esto último el anciano sabio da un golpe en la mesa mostrando su regocijo.
Pero ¿cómo puede ser que robando el piramidión venzamos a Ausbach? -pregunta Harold
-Mi querido amigo- le contesta Petrie-Smith casi enfadado -el piramidión es como una llave que abre las

dimensiones. Si lo robamos
Mientras Ausbach está en el mundo de los muertos estará atrapado para siempre ¡sepultado con la perversa diosa a la que sirve para siempre!
Ahora venid vosotros dos. Recoged vuestro equipo ya que saldremos en una hora. Este tiempo lo empleas en limpiar tu pistola y recargar la recamara
VE AL 277

258

Gorham es un viejo pueblo cuyos edificios están agrupados en torno a un estanque. Tiene una taberna llamada " The Croocked Staff" y tu aparcas junto a ella.Abres la puerta y entras en un pequeño bar con vigas de roble huele a cerveza y esta caliente gracias a una pequeña chimenea. Ves a dos aldeanos sentados en la barra y a un tercero que parece un guardabosque sentado junto al fuego
¿Vas a invitarlos a tomar algo? VE AL 290
¿O tomaras algo solo, esperando que la curiosidad de los aldeanos los induzca a hablarte? VE AL 306

259

El bicho asesino salta y choca contra tu pecho. Intenta inmovilizarte con varias de sus patas mientras abre sus fauces y muestra unas hileras de afilados dientes. Tira los dados contra la Destreza del monstruo (8).
Si gana él VE AL 271
Si pierde VE AL 298

260

Te abres paso a codazos y chocas contra Ausbach, dándole un golpe en los pies. Cae del altar y profiriendo un grito cae al abismo.
Te acercas al borde te asomas y ves el cuerpo de Ausbach ardiendo entre las llamas, finalmente el calor es tan intenso que debes retroceder y alejarte del

fuego, por fin has aniquilado a Ausbach
Luego, un silbido te hace dirigir la mirada hacia la columna de fuego ¡una monstruosa cabeza de serpiente emerge de una confusa neblina en el centro del fuego! Debes actuar rápidamente para cerrar el conducto que Ausbach ha creado. Tu única posibilidad está en destruir el «piramidión» Pero ¿Cómo? ¿Usaras la maza de Toth? VE AL 342
¿La espada egipcia, el bastón o el bastón de estoque? VE AL 355
¿El silbato en forma de dragón? VE AL 319
¿O arrancaras el «piramidión» y lo arrojaras al abismo? VE AL 224

261

Bajas la gran escalera y descorres el cerrojo de la puerta principal. En el exterior ha parado de llover y las nubes se han dispersado. La luna menguante proyecta una siniestra luz plateada sobre los matorrales. Metes la linterna en tu bolsillo y te pones a andar resueltamente por el camino de grava.
De pronto, oyes un grito en el bosque. Miras atrás y ves a un tipo que sale de entre los árboles, té apunta con una escopeta y te dispara, el follaje a tu lado ha quedao acribillado a balazos Has molestado al guardabosques. Das media vuelta y huyes corriendo hacia la carretera para mayor seguridad VE AL 256

262

De pronto estás seguro de que el trípode, colocado junto a la tarima del Guardián podría contener la llave de tu supervivencia. Sin embargo, el hombre-perro se interpone entre ti y tu objetivo ¿Eres capaz de
Esquivarlo? Compara tu Destreza con la del hombre perro (8) en la Tabla de Combate. Si ganas VE AL 153
Si pierdes el hombre-perro te bloquea el paso y te golpea con su maza. Tira los dados contra la Destreza

del monstruo.
Si gana él pierdes 2 puntos de Energia. Si te quedas a cero VE AL 132
¿Si sigues vivo intentarás acabar tu estratagema? Repite el primer párrafo de esta sección.
Si no podrías seguir luchando con la espada egipcia, la maza de Toth, tu bastón o tu bastón de estoque VE AL 237
También podrías sacar tu pistola VE AL 202
O bien intentar escapar VE AL 177

263
Esta visión sobrenatural te ha costado un punto de Resistencia. Ahora debes obrar en representación de la humanidad, de la sensatez y de la ciencia.
¿Sacarás tu pistola? VE AL 221
¿Sujetarás el escarabajo de cristal de Petrie-Smith? VE AL 183
¿Arrojaras la varita de guerrero? VE AL 126
¿O tocarás el silbato en forma de dragón? VE AL 108

264
Puedes disparar, una dos o tres balas al escorpión. Recuerda tirar los dados contra tu Destreza cada vez que dispares para medir tu puntería. Suma el perjuicio causado y tacha el número de balas disparadas de tu Ficha Personal
Si el escorpión muere VE AL 173
Si éste sobrevive. El escorpión de terracota te atacará tratando de cogerte con sus pinzas. Tira los dados contra su Destreza(8), Si gana él VE AL 173
Si pierde, puedes contraatacar. Si aún te quedan balas puedes repetir el primer párrafo de esta sección. En caso contratrio puedes escoger:
Escapar VE AL 281
También puedes usar tu bastón o tu bastón-estoque VE AL 231

O bien hacer sonar el silbato en forma de dragón VE AL 200

265

Has perdido 2 puntos de Resistencia.

-Sí amigo mío – dice el coronel. Una vez fui seducido por el siniestro poder de Het y pagué el precio.

Se ríe con la risa fría y sin alegría de alguien atormentado por un secreto terrible. La risa resuena por toda la cabina y tú contemplas esos repugnantes ojos de serpiente. Te echas atrás, coges la manilla de la puerta y sales de la cabina dando traspiés.

¿Te serenas e irás a investigar en la cabina de Ausbach? VE AL 192

¿O renuncias a la investigación y volverás a tu propia cabina? VE AL 338

266

Has perdido 2 puntos de Resistencia y ¡la momia esta ahora sobre ti! Compara la Destreza de la momia (6) con la tuya en la Tabla de Combate.

Si gana la momia VE AL 280

Si pierde ¿lucharás con tu bastón-estoque? VE AL 22

¿O con tu bastón? VE AL 6

¿O huirás del museo? VE AL 82

267

El monstruo se lanza sobre ti tratado de engullirte en sus repulsivas fauces Sus dientes te agarran el brazo y quedas suspendido al borde de su hundido vientre. Compara tu fuerza con la del sapo (8) en la tabla de combate

Si ganas logras soltarte y podrás contraatacar

Usaras la pistola VE AL 332

O la tea ardiente VE AL 229

Si pierdes VE AL 341

¿Podréis escapar por la puerta arqueada y cerrarla ante las narices de la horda fantasmal? Compara la Destreza de la destreza combinada de la horda de fantasmas (9) con la tuya en la Tabla de Combate.
Si ganas VE AL 225
Si pierdes, no podrás huir, ¿cómo te defenderás?
¿Con el polvo de cadáver? VE AL 207
¿Con tu pistola? VE AL 180
¿Con sólo tus puños? VE AL 169

269

Mientras vas avanzando, la cuesta se vuelve más empinada el aire es más caliente y el resplandor rosado adquiere un curioso color rojo.
Delante tuya un gran circulo de monolitos se levanta del suelo. Pasas entre dos de las piedras verticales y tienes que taparte los ojos ya que tras las dos piedras hay un inmenso foso que reluce con una luz diabólica
Has encontrado el abismo del tiempo, Ausbach se halla de pie cerca del borde ante un altar en el cual está el piramidión. Esta cantando en un idioma duro y gutural. En cuanto lo ves su cántico alcanza su punto más frenético lanza sus brazos al aire y una columna de fuego sale estruendosamente del foso. Debes actuar rápidamente, pues Ausbach acaba justo de abrir el conducto al Mundo de los Muertos. De un momento a otro, Het, la Destructora, entrará en el Infierno. Sales corriendo de tu escondite entre las piedras y vas a atacar a Ausbach
Si tienes la jarra que contiene su vitalidad VE AL 199
Si deseas desafiarlo lo con el gorro de piel de cocodrilo VE AL 140
En caso contrario como sabes que es inmune a cualquier arma normal decides tratar de arrojarlo a la columna de fuego VE AL 125

270

Toth coge en el aire una maza de piedra y te la ofrece diciendo
-Con esto podrás vencer a los fantasmas del Mundo de los Muertos-
Al agarrar la fría piedra siente una nueva vitalidad entrando en tu cuerpo recuperas 2 puntos de Resistencia
Anotala maza en tu Ficha Personas
«Maza deToth 4/,. Cuando uses la maza tira los dados contra tu Destreza si,ganas el arma hará que tus adversarios pierdan 4 puntos de Energía o Resistencia. Por ultimo Toth te entrega una pequeña moneda de oro y señala con un ademán la puerta que hay en la parte de atrás de la habitación. Esa puerta va hasta el transbordador y el barquero te exigirá que le pagues
VE AL 160

271

271
¡Muere! grita silbando el bicho asesino, y clava sus dientes en tu cuello. En unos instantes el bicho asesino completa su monstruoso trabajo. Tu cuerpo sin vida se estrella contra el suelo. Aqui acaba esta aventura.

272

Tu rayo es potente, pero mal dirigido. Ausbach gira en redondo y en
su grosero rostro aparece una mirada de miedo y de furia
¡Tonto! ese gorro está dedicado a Yehog y con el conducto de entrada abierto seguramente habrás llamado su atención.
En el mismo momento en que Ausbach dice esto, empiezas a perder el conocimiento. Tienes una sensación de vértigo y el suelo parece girar a tus pies, hasta que caes definitivamente.

Lo último que recuerdas antes de morir es que una inteligencia malévola te envuelve. Éste el final de tu aventura

273

Levantas la marchita Mano de Gloria entre tus dedos. Al agarrarla esta se retuerce se forman unas repugnantes ampollas en su piel e inesperadamente revienta formando una nube de un polvo asqueroso

Te apartas dando traspiés pues sientes que te asfixias al haber inhalado involuntariamente el polvo que contiene las esporas de un hongo maléfico. A partir de ahora, hasta que te cures o mueras perderás un punto de Energía cada vez que vayas a una sección con un número par de esta aventura Anota este efecto en tu Ficha Personal. Recoges tosiendo tu linterna y pasas por la puerta labrada dando tropezones. VE AL 120

274

Cuando llevas recorridos un par de kilómetros, encuentras una señal que indica Shandiwck House y un par de impresionantes verjas de hierro forjado. Aparcas el coche a la sombra del muro de la finca, que está completamente recubierto de hiedra, y sales a toda prisa

El cerrojo se abre bastante fácilmente, pero las bisagras de la verja chirrían cuando las empujas para abrirlas. Entras en las oscuras sombras del camino de grava. Unos descuidados arbustos de rododendros y unos árboles nudosos bordean el camino. El viento susurra de manera inquietante al pasar a través de la vegetación mientras tú vas abriéndote paso entre charcos y ramas caídas. El camino se ensancha y muestra la mansión de Shandiwck House construida en el estilo gótico de mediados de siglo diecinueve al aproximarte a la oscura mansión te sientes completamente solo e imaginas que unos ojos furtivos te observan desde las habitaciones no

iluminadas. Te acercas sigilosamente a la puerta principal y miras hacia dentro a través del buzón.
A un lado de la puerta hay una vieja armadura y enfrente hay un perchero para sombreros y abrigos el resto del vestíbulo se pierde en la penumbra ¿Hay quizás una entrada más aislada y más fácil?
¿Investigarás la parte sur de la casa? VE AL 95
¿O exploraras la parte norte? VE AL 320

275
Mientras estás forzando la puerta, recibes una brusca palmada en el hombro. Te separas inmediatamente de la puerta y te vuelves lleno de vergüenza para encontrarte con el sobrecargo de la aeronave acompañado de dos camareros
-Creo que debería acompañarnos y probar lo cómodo que es nuestro calabozo-te dice- Parece que su vuelo se acabó
Asi termina esta aventura.

276
Vuelcas la Mesa de Dragón con un fuerte golpe. Tienes las manos libres y se ha interrumpido la horrible alucinación. La caja de bronce desparrama su contenido por el suelo de la estancia, del cual empieza a salir un humo acre y nauseabundo que llena rápidamente la

estancia. Temblando sales de la funesta habitación y cierras la puerta de un manotazo.
De nuevo en el pasillo experimentas una sensación de bienestar y de vida recorriendo tu cuerpo. Has recuperado un punto de Resistencia
¿Trataras de abrir la puerta que está enfrente en la pared este? VE AL 138
¿O explorarás el pasillo norte? VE AL 172

277

A pesar del entusiasmo de Petrie-Smith no es aconsejable viajar de dia bajo el sol egipcio. Llegáis a la pirámide de Khefu, con su esplendor desmoronado, a la puesta del sol después de un viaje incómodo y sucio. Sin embargo, una abundante comida, tomada alrededor de un resplandeciente fuego de campamento, te hace recobrar pronto el ánimo y te proporciona un punto de Energía. Una vez acabada la comida montáis guardia para vigilar la entrada de la pirámide y luego os instaláis en espera de la salida de la Luna. No mucho después empieza el combate
Estás sentado con la espalda apoyada en la pirámide y observando a uno de los porteadores egipcios, que vigila las filas de camellos. De pronto, el hombre parece doblarse como por un gran dolor. Oves un extraño crujido como de engullimiento en el tranquilo aire de la noche ¡el hombre desaparece de tu vista! Llamas a Petrie-Smith tomando del fuego una tea ardiente corréis hacia el lugar. No hay ni rastro del porteador, pero en la arena han quedado unas señales como unas extrañas depresiones circulares.
Petrie-Smith,dice murmurando:
-Esto es de lo más curioso. Y mira los camellos parecen estar tranquilos
Luego, cerca, oís un ruido perturbador como un chapoteo y un sapo monstruoso sale de la oscuridad moviéndose pesadamente Tira los dados contra tu

Mentalidad
Si ganas él VE AL 299
Si pierde VE AL 315

278

Calculas mal el salto, puedes asirte a la lampara del techo, pero no tienes suficiente impulso como para cruzar el vestíbulo.Solo te queda una alternativa, dejarte caer al suelo
Tira los dados y comprueba tu Destreza
Si tienes éxito VE AL 299
Si fallas VE AL 315

279

Durante toda esta lucha, el monstruo ha permanecido mudo. Ahora, por fin, refunfuña. Luego se abalanza sobre ti, resbala a un lado y se estrella contra el suelo. De sus muchas heridas rezuma sangre verde. Vuelves la cara, asqueado, y te diriges hacia la puerta. Si examinaste la serpiente de cristal puedes quedártela anotándola en pertenencias
VE AL 338

280

La momia echa sus brazos contra ti sujetando los tuyos. Has caído en su llave tu cara quedará fuertemente atrapada por las frágiles envolturas de la momia a menos de que puedas liberarte Compa tu Fuerza con la Fuerza artificial de la momia (8)
Si no consigues soltarte VE AL 253
Si lo logras, puedes seguir luchando con el bastón-estoque VE AL 26
O con el bastpm VE AL 74
También puedes intentar escapar VE AL 82

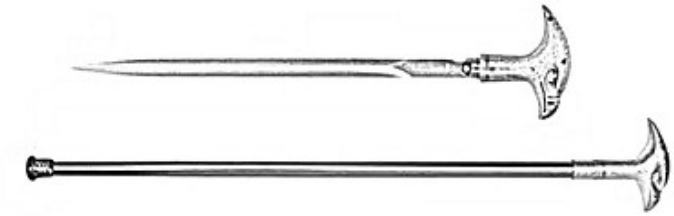
281

De una forma u otra debes esquivar al escorpión. Das media vuelta y atraviesas corriendo la cueva mientras el monstruo te persigue peligrosamente cerca. La luz de tu linterna ilumina, vacilante, las paredes de la cueva mientras vas en busca de una salida. La encuentras en una estrecha grieta de la pared de la cueva a través de la cual el escorpión no podría seguirte. Trepas hacia arriba desesperadamente hasta el estrecho hueco, pero ¿puedes esquivar la arremetida final del bicho?
Compara tu Destreza con la del escorpión (8) en la Tabla de Combate
Si ganas consigues pasar por la grieta VE AL 130
Si pierdes VE AL 110

282
Llamas al piloto por el tubo acústico, luego acercas tu oído al mecanismo para escuchar una respuesta no obtienes ninguna, pero, a pesar del zumbido acompasado de los motores oyes claramente un horrible suspiro balbuceante Es el momento de ir a investigar lo sucedido. VE AL 246

283
Has perdido 2 puntos de Resistencia. El hombre-perro levanta su hocico y olfatea, sus ojos se ponen en blanco y sus labios hacen una mueca de desprecio. Un gruñido horrible hiende el aire cuando el monstruo salta sobre ti. Esta armado con una maza con una macabra cabeza de perro y tiene una Energía de 14.puntos. Anótalos en tu Ficha Personal La maza cruza el aire en dirección a tu cuerpo. Tira los dados contra la Destreza del hombre-perro (8)
Si gana el pierdes 2 puntos de tu Energía. Si esta llega a cero VE AL132
Si el pierde, puedes seguir luchando
¿Usaras la espada egipcia, la maza de Toth el bastón o el bastón de estoque? VE AL 237

¿Tu pistola? VE AL 202
¿Intentaras huir de tu adversario? VE AL 177



284

En la base de la maqueta hay un letrero indicando que se trata de una reproducción de la Pirámide de Khefu. Al lado de la maqueta ves una gran hoja de papel arrugada y un pequeño sobre de color castaño. El papel tiene ilustraciones mostrando un texto jeroglífico bajo el cual hay una traducción escrita de manera apretada y garabateada:

-Descubierta en la segunda cámara dentro de la pirámide de Khefu

Papiro de Am-Keth Sumo Sacerdote de Het. Traducido por el Barón Ausbach

. cuando la luna haya pasado su gloria y desaparezca progresivamente por el este, toma tu llave de cristal de las manos de Horus en la gran pirámide Khefu. Luego atraviesa el Vestíbulo de Entrada. Rebájate y haz tus preparativos salmodiando estas palabras en la lenga de serpiente, glorificando asi a aquellos que viven en el infierno

¡Het, a ti te clamo, destructora!
¡Aparta el terror de Yehog!
¡Aparta la ira de Toth!
Une los anillos de Apep
El que te sirve en las tinieblas
Destruye estas paredes

Para que pueda yo entrar en las cuevas de polvo.
Las salas del silencio
El reino del tormento
Donde únicamente tus servidores pueden entrar

Debajo del texto hay un dibujo de la llave de cristal ¡el piramidión que te robaron de tu casa
Ahora te dispones a examinar el sobre de color castaño. Dentro de el encuentras el recibo de dos billetes de avión. El recibo fue extendido en el aeropuerto de Croydon para el vuelo en la aeronave «Lucrecia» Paris-Viena-Budapest-Constantinopla. La aeronave salió de Croydon esta tarde por lo que deduces el ladrón del piramidion debe estar a bordo de esta nave y decides abandonar Shawdick House y regresar a Londres. .Metes el papel y el recibo en el bolsillo anótalo como “papiro por si deseas volver a leerlo (anota tambien esta referencia).Luego sales de la casa. VE AL 261

285
Quitas el tapón de corcho y vacías el contenido del frasco en tu garganta. El efecto es instantáneo sorprendente. Primero experimentas una sensación de ahogo. Luego tu cuerpo irradia un cálido resplandor y recuperas puntos de Energía que obtengas al tirar dos dados (Recuerda que tu Energía no puede sobrepasar nunca el número con el cual empezaste esta aventura.

Sin embargo, debes pagar un precio por usar esta ayuda artificial.
Los cristales son inestables y puede deteriorarse en cualquier momento. De ahora en adelante, cada vez que vayas a una sección marcada con un asterisco (*), resta 2 puntos a la Energía que tengas en ese momento. Vuelve a la sección pertinente de esta aventura, después de anotar el efecto detallado más arriba en tu Ficha Personal.

286
Bruscamente apartas hacia delante a Aushach que cae por encima de ti en el abismo. Pero sus largos dedos se agarran fuertemente a tu chaqueta y para horror tuyo, te atraen hacia él. Pegas un grito tropiezas con el abismo del tiempo y las llamas se apoderan de vosotros para consumiros tanto a ti como al Barón. Este es el fin de tu aventura

287
Te acomodas en el asiento del copiloto y coges el mando de dirección parece como si estuviera terriblemente floja. Alguna de tus balas debe de haber destruido algún mecanismo fundamental. El fuselaje del avión comienza a vibrar a tu alrededor y los motores zumban de manera febril. De pronto te ves rodeado de nubes y cayendo hacia el pálido mundo de abajo. No puedes hacer nada. Asi acaba tu aventura

288
Tu disparo desgarra la piel del sapo y un líquido nocivo sale de sus heridas. El monstruo comienza a encogerse y se desploma. Momentos después solo queda una membrana transparente cubriendo el cuerpo del porteador egipcio ahogado. Te vuelves y ves a Petrie-Smith metiendo una tea ardiente en las fauces de otro sapo. Se oye un murmullo y luego el monstruo estalla

en una bola de fuego, la explosión derriba al valiente anciano, pero te sientes aliviado al ver que se levanta con dificultad, aunque ileso unos momentos después VE AL 201

289*
El suelo empieza a ascender gradualmente y pasas entre cientos de toscas columnas de piedra. Algunas están puestas en circulo, otras en fila, pero la mayoría de ellas parecen estar esparcidas al azaren el paisaje. Una luz sobrenatural, de color rosa, ilumina el horizonte e instintivamente sabes que tu peor enemigo, Ausbach, está cerca VE AL 269

290
Tu invitación es recibida en silencio y con unas frías miradas. Luego el guardabosques dice:
-No hay nadie en Gorham que no tenga el dinero suficiente para pagarse una bebida. No tenemos necesidad del dinero de desconocidos.
Te das cuenta de que los has ofendido de algún modo, así que terminas tu bebida y regresas al coche VE AL274

291
Caes pesadamente, pero logras hacerlo, hábilmente, de lado y asi el choque es menor. Has perdido un punto de Energía.
-¡Maldigo tu habilidad!-grita Ausbach -Tengo asuntos más importantes que atender que tu destrucción. ¡Os dejo a los dos con mis seres preferidos!
Te echa la mesa encima con un empujón y huye de la sala.
Te pones a manejar torpemente las correas de cuero que atan al joven. Este se incorpora con dificultad, casi sin fuerzas y se presenta a si mismo como Harold, el hijo de Sir Roderick Lathers

-Temo que no podamos esperar mucha misericordia de los seres preferidos de Ausbach -dice- Son los resultados de sus repugnantes experimentos ¡Muertos vivientes y seres que nunca nacerán ¡ ¡Mira! ¡Ya vienen ávidos de nuestra sangre!
Una jauría de seres monstruosos entra en la sala arrastrándose, tambaleándose y dando saltitos, algunos retozan sobre patas atrofiada, como de pájaro, otros arrastran por las baldosas sus incalificables patas cuerpos, como de serpiente. Emiten chasquidos en sus finos y marchitos labios y un repugnante destello ilusionado ilumina sus ojos
Tira los dados contra tu Mentalidad
Si ganas VE AL 358
Si pierdes VE AL 373

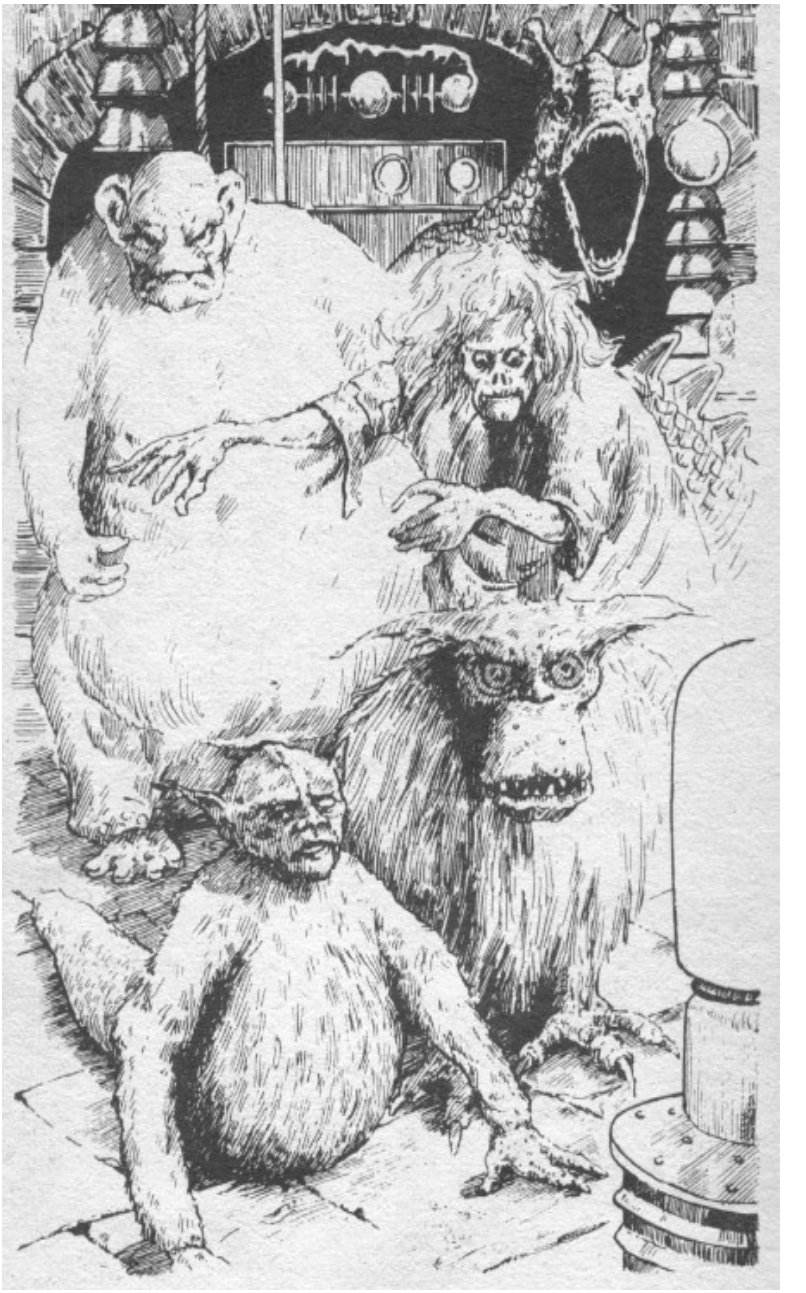
292
Pierdes 2 puntos de Resistencia ante esta horrible visión. No es un monstruo de la naturaleza, sino un ejemplar de arcilla animado por algun hechizo para defender la pirámide de Khefu. El monstruo tiene una Energía de 12 puntos.
Anótalo en tu Ficha Personal.
El escorpión de terracota se adelanta para atacar. Primero tratará de cogerte con sus pinzas. Tira los dados contra la Destreza (8) del monstruo
Si el gana VE AL 173
Si pierde ¿Cómo vas a luchar?
¿Sacarás tu pistola? VE AL 264
¿Usarás tu bastón o tu bastón-estoque? VE AL 231
¿O tocarás el silbato en forma de dragón? VE AL 200

293
Saltas hacia jarra, pero ¿serás capaz de sacar el cerebro y destruirlo antes de que la mano llameante te agarre?
Tira los dados contra tu Destreza
Si ganas VE AL 166

Si pierdes VE AL 234

294

Has perdido un punto de Resistencia. El hombre-perro levanta su hocico y olfatea, sus ojos se ponen en blanco y sus labios hacen una mueca de desprecio. Un gruñido horrible hiende el aire cuando el monstruo salta sobre ti. Esta armado con una maza con una macabra cabeza de perro y tiene una Energía de 14.puntos. Anótalos en tu Ficha Personal La maza cruza el aire en dirección a tu cuerpo. Tira los dados contra la Destreza del hombre-perro (8)



Si el pierde, puedes seguir luchando
¿Usaras la espada egipcia, la maza de Toth el bastón o el bastón de estoque? VE AL 237
¿Tu pistola? VE AL 202
¿Intentaras huir de tu adversario? VE AL 177

295

Eres incapaz de vencer a la Mesa del Dragon, que parece estar absorbiéndote la vitalidad de tu cuerpo. Réstate 2 puntos de Resistencia.
Si esta baja a cero VE AL 250
tratas desesperadamente de liberar tu mente de la mesa encantada. Compara tu Mentalidad con la del poder del hechizo de la mesa (9) en la Tabla de Combate
Si ganas VE AL 316
Si pierdes vuelve al principio de esta sección.

296

-Así que por fin llegó usted-dice el ocupante de la habitación un hombre grande que lleva un traje azul que le sienta mal y unas gafas completamente oscuras. Le he estado esperando. Soy el coronel Hiram T. Schroeder oficial retirado de las Fuerzas Armadas Norteamericanas, a su servicio. Tal vez el coronel Schroeder sea ciego y te ha confundido con algún invitado, desde luego, nunca lo has visto antes. Estás a punto de disculparte por tu intromisión cuando te desconcierta diciendo
,- No ¡no soy ciego! Le esperaba, o mejor dicho le esperábamos. Le propongo que tome asiento y se lo explicaré VE AL 87

297

Con un ágil movimiento, te vuelves e inmovilizas el

brazo de la sirvienta que sostiene el puñal y la empujas hacia atrás. Tu adversario tiene una Energía de 16 puntos (Anótalo en tu Ficha Personal) ¿Cómo vas a resolver esta situación?
¿Sacará tu pistola? VE AL 52
¿O tratarás de arrebatarle el puñal de su mano? VE AL 176

298

Tratas desesperadamente de librarte del abrazo mortal del bicho asesino. Compara tu Fuerza con la del bicho (8) en la Tabla de Combate.
Si pierdes VE AL 271
Si ganas, conseguirás liberarte y puedes elegir entre
¿Usar tu pistola? VE AL 314
Si tu cargador está vacío ¿pelearas un combate cuerpo a cuerpo? VE AL 352

299

Has perdido un punto de Resistencia. El bicho es enorme, pero semitranslúcido. Sus grandes y siniestros ojos te observan y una boca que parece dividir al monstruo en dos se abre y muestra unas hileras de dientes afilados. En el vientre hinchado del monstruo puedes ver la sombra flotante del porteador egipcio muerto
El sapo tiene una Energía de 16puntos. Anótalo en tu Ficha Personal.

¿Usarás tu pistola? VE AL 332
¿O usarás una de las teas ardientes? VE AL 229

300

¡La mano sigue apretando tu garganta! Tira los dados contra la Fuerza embrujada de la mano (8). Si gana tú pierdes2 puntos más de Energía. Si te quedas a cero VE AL 254
Tratas desesperadamente de librarte de las garras esqueléticas. Compara tu Fuerza con la de la Mano de Gloria en la Tabla de Combate.
Si ganas VE AL 273
Si pierdes la bestia sigue apretando. Repite el primer párrafo de esta sección

301

Meneando tu cabeza, sacas el cerebro de la jarra y lo estrujas Ausbach grita y se tambalea y camina de espaldas hasta chocar contra el altar.Sus piernas se doblan y care de rodillas. Lo estrujas de nuevo y Ausbach se tambalea de nuevo agarrándose la cabeza, hasta que se desploma en el suelo. Donde antes estaba el cerebro de Ausbach ahora solo queda polvo que se desliza entre tus dedos. Y en el lugar donde Ausbach cayo solo quedan sus ropas rodeando un polvo de color castaño, por fin has aniquilado a Ausbach

¿La espada egipcia, el bastón o el bastón de estoque? VE AL 355
¿El silbato en forma de dragón? VE AL 319
¿O arrancaras el «piramidión» y lo arrojaras al abismo? VE AL 224

302
Sacas la moneda de tu bolsillo, la dejas caer en la mano del barquero y saltas a la pastosa tierra del Mundo de los Muertos.
-Te doy las gracias, mortal- dice el barquero. El que buscas está allá, en el abismo del tiempo, todavía puedes aprender algunas cosas en las salas de los muertos
¿Cómo vas a reaccionar a este extraño consejo? ¿Te dirigirás hacia el edificio que parece un templo a tu izquierda? VE AL 364
¿O te pondrás en camino hacia donde señala el barquero, directo hacia Ausbach? VE AL 337

303
Mientras te concentras, te das cuenta de que el gorro puede ser utilizado para canalizar tus pensamientos contra otros seres inteligentes. Decides intentarlo y obligas al ka a alejarse Compara tu Mentalidad con la del ka (5) en la Tabla de Combate.
Si ganas VE AL 331
Si pierdes VE AL 311

304
La puerta se abre y descubre una biblioteca. Dos ventanas y un par de puertas de roble en la pared, estés son los únicos rasgos que dan relieve a las hileras de libros encuadernados en cuero, informes y ficheros. Debajo de la ventana oeste hay un escritorio lleno de papeles y una maqueta de una pirámide egipcia. Sin

dudarlo mucho te acercas para examinar el escritorio VE AL 284

305

Aprietas los dientes con determinación, coges el piramidion y lo arrojas al abismo. En un momento, comienza a arder, y luego cae a plomo y desaparece, mientras escuchas como la columna de fuego ruge de furia. Retrocedes tapándote la cara. Levantas la vista y ves la silueta de Het envuelta en llamas. Alarga una enorme mano en forma de garra para cogerte, pero las llamas vacilan hasta que rápidamente desaparecen en el abismo ¡Has cerrado el conducto de entrada!

Al volverte para marcharte el suelo se estremece mientras grandes grietas se abren a tus pies, un viento penetrante brama desde el cielo. Saltas por encima de

las grietas, lleno de pánico y corres hacia el borde del circulo de piedra. Antes de que puedas llegar a él, el viento arranca tus pies del suelo y te envía dando tumbos hacia el cielo. Sientes un frio terrible mientras tu cuerpo se aleja cada vez mas del suelo hasta que el abismo se convierte en un punto borroso. Luego el viento cesa, empiezas caer y todo se pone negro VE AL 375

306

La curiosidad de los aldeanos vence pronto su reserva natural y los dos hombres que están en la barra empiezan a charlar contigo. Llevas la conversación con habilidad y en lugar de hablar de ti mismo la conduces hacia el tema de Shandick House preguntándoles por su propietario.

Te cuentan que es una gran mansión ocupada por Sir Roderick y su hijo, Harold, que son dos arqueólogos famosos. En este momento, Harold está en el extranjero, pero Sir Roderick permanece en su casa y ha estado últimamente con un invitado un Barón extranjero que se fue esta mañana. Por último, los aldeanos empiezan a hablarte de la colección de Sir Roderick, de unos tarros y estatuas antiguos que guarda en una habitación especial en el primer piso de su casa.

Con toda esta información decides, marcharte por lo que acabas tu bebida y te despides de ellos, justo en ese momento cuando te das cuenta de que el guardabosques ya no está en el bar. Te abrochas el abrigo sales afuera y te subes al coche VE AL 274

307

El poder de la tormenta se incrementa una vez más. El tipo apoyado en la barandilla se vuelve y tú te estremeces al reconocer el cruel rostro del hombre

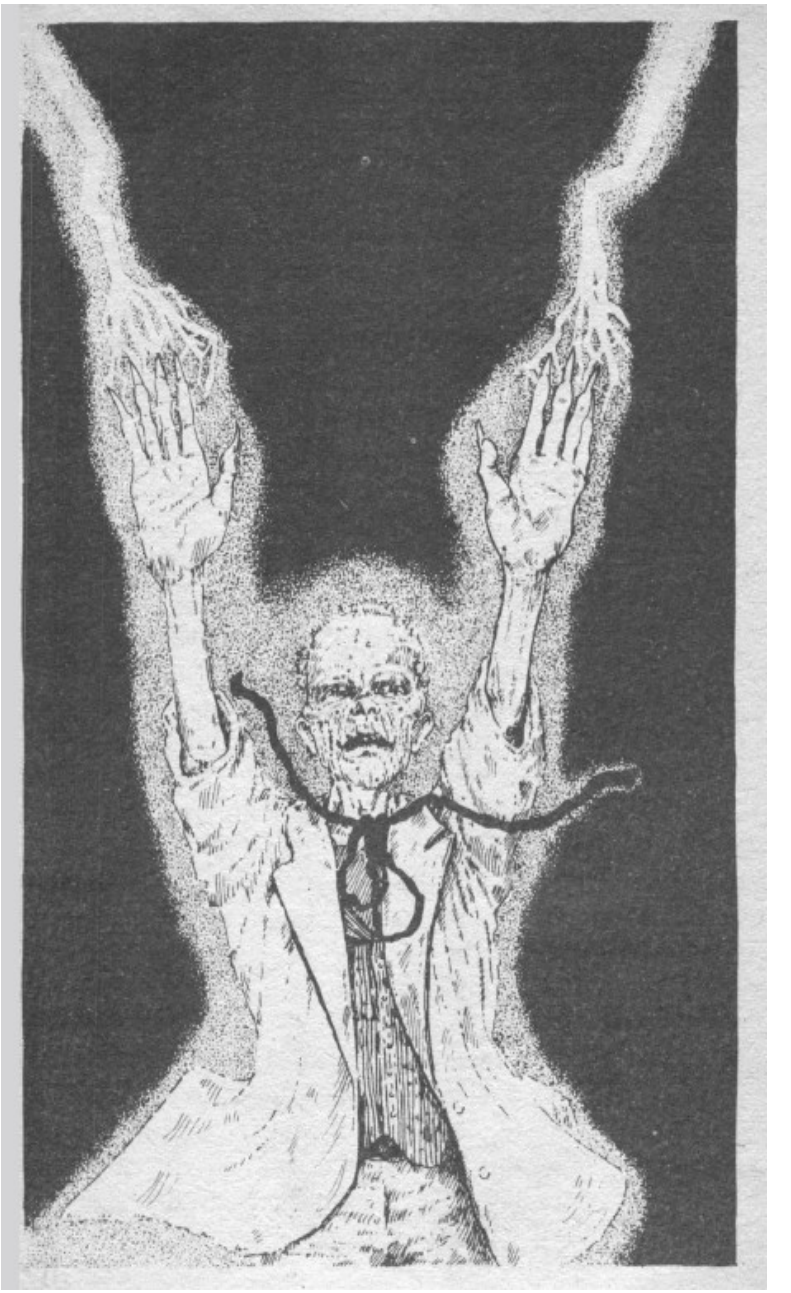
cadáver del Museo Británico, Ausbach levanta sus dos manos y grita
-Deja que el poder de Wendigo caminante sobre el viento circule por mi cuerpo.
En respuesta, el viento ruge y brama. Un rayo de luz impacta en su cuerpo y un trueno retumba. El hombre cadáver se estremece, pero sigue en pie. Sus ojos empiezan a resplandecer con un color azul sobrehumano y su cuerpo se ve envuelto por una aureola eléctrica. Tira los dados contra tu Mentalidad
Si ganas VE AL 263
Si pierdes VE AL 243

308

El avión se eleva en el oscuro cielo nocturno. Te colocas en el área iluminada por la pálida lampara portátil. Lees un periódico durante un rato, pero el frio cala tus huesos. Asi que dejas el periódico y tratas de dormir en una cama improvisada de sacas de correo mohosas. Pasa el tiempo y echas una cabezada.
Una serie de ruidos inexplicables y alarmantes provenientes del tubo acústico te despiertan se oyen unos chasquidos y silbidos extraños seguidos de un grito amortiguado del piloto: «Mein Gott(Dios mío) .Y luego, silencio. ¿Intentarás llamar al piloto por el tubo acústico? VE AL 282
¿O te dirigirás a la cabina para investigar? VE AL 246

309

Mientras Harold y tú retrocedéis hacia una arcada una pandilla de los repugnantes fantasmas os ataca. Tira cuatro dados y anota el total obtenido en tu Ficha Personal. Esta cifra representa la Energía total de todos los fantasmas de la pandilla y debes dejarla a cero para matar a todos ellos. Coges rápidamente un tarro que contiene polvo de cadáver y lo arrojas a los monstruos (Táchalo de tu Ficha Personal) Tira los dados contra tu



Destreza
Si ganas el tarro se abre y causa un perjuicio a la Energía de los fantasmas equivalente a la cifra obtenida tirando tres dados Si matas a todos los fantasmas VE AL 106
Si alguno de los monstruos sobrevivió o fallaste el tiro, ellos se ponen a luchar a fondo. Tira los dados contra su Destreza (9)
Si gana infligen un perjuicio de 3 puntos tu Energía con sus dientes y sus garras mal formadas. Si tu Energía queda a cero VE A 63
Si no puedes intentar escapa con Harold por la puerta arqueada VE AL 263
O puedes volver a lanzarles otro tarro repitiendo el segundo párrafo de esta sección.

310

Echas a correr desesperadamente gritando
! ¡Basta! ¡El juego se acabó¡
El hombre abre su mano izquierda y de su mano brotan relucientes partículas metálicas rueda por el aire hacia la vitrina. Un momento después caes encima del ladrón y lo agarras por el hombro. Haces que de media vuelta para que gire su cara hacia ti y te quedas boquiabierto al ver su horrible rostro. Su estirada piel esta tensada por encima del cráneo, en sus labios hay una espantosa mueca de desprecio, mostrando una boca demasiado llena de dientes y sus ojos bordeados de rojo, tienen un destello perverso. Luego el hombre cadáver se libera de ti, se mete en el sarcófago y ¡desaparece!
Tira los dados contra tu Mentalidad, tanto si ganas como si pierdes VE AL 227

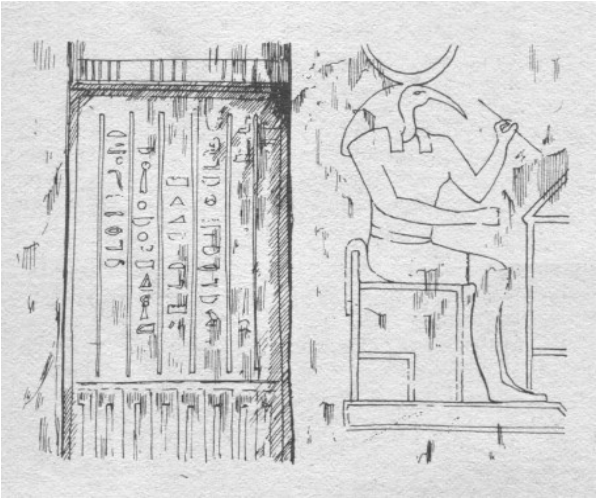
311

Mientras obligas al ka a retroceder pierdes el control. Otra fuerza que parece recrearse contigo entra en tu mente. Te inunda a tremenda sensación de vértigo y

caes sobre el polvo. Poco a poco tu vida comienza a extinguirse mientras sientes un frio terrible y un gran tormento.
El gorro era un artefacto dedicado al monstruo-deidad Yehog. Al no haber podido controlarlo, éste fue capaz de consumir tu mente.
Éste es el fin de tu aventura

312
Te lanzas sobre el jorobado con un grito de desafío, coges su brazo levantado que sostiene el cuchillo de carnicero y lo empujas contra una vitrina. Una cantidad de piezas de porcelana caen por el suelo embaldosado mientras lucháis para ver quién de los dos vence. ¿Puedes desarmar al jorobado o logrará librarse de ti y te alcanzará con el cuchillo?
Compara tu Fuerza con la del jorobado (9) en la Tabla de Combate
Si ganas VE AL 85
Si pierdes VE AL 13

313
De una puerta del lado derecho del pasillo sale una luz delante de ella hay un círculo pintado en el suelo. Dentro del círculo, unos cabos de velas arden aún, sin llama, hay unos charcos de aceite de diferentes colores, has descubierto lo restos de los preparados que Ausbach mezclo para abrir el conducto de entrada al Mundo de los Muertos.



Caminas silenciosamente, te asomas por la puerta y ves una cámara iluminada con lámparas de aceite. La cámara está vacía, pero sus paredes están decoradas con representaciones detalladas de los dioses egipcios. En la pared de enfrente hay una puerta dorada y una representación de Toth sentado ante un alto escritorio.

Entras en la sala, admiras la pintura y ¡la cabeza del dios se vuelve para mirarte con ojos enigmáticos. Si dispones de municiones puedes disparar hasta 3 veces VE AL 123

Si no dispones de munición o no deseas disparar VE AL 150

314

El bicho corretea sobre el cadáver del piloto y se prepara para abalanzarse sobre ti desde donde esta. Té concentras rápidamente y abres fuego con tu pistola. Puedes disparar una, dos o tres veces, recordando tirar los dados para medir tu puntería. Suma el perjuicio

ocasionado resta el número de balas disparadas de tu Ficha Personal. Suceda lo que suceda VE AL 339

315

Has perdido 2 puntos de Resistencia. El bicho es enorme, pero semitranslúcido. Sus grandes y siniestros ojos te observan y una boca que
Parece dividir al monstruo en dos se abre y muestra unas hileras de dientes afilados. En el vientre hinchado del monstruo puedes ver la sombra flotante del porteador egipcio muerto
Antes de que puedas reaccionar, el monstruo se precipita hacia delante. Tira los dados contra su Destreza (8).
Si gana VE AL 267
Si pierde te apartas de un salto, Anota en tu Ficha Personal que el sapo tiene una Energía de 16 puntos
¿Usaras la pistola? VE AL 332
¿O una tea ardiente? VE AL 229

316

Logras soltarte jadeando de la Mesa del Dragón y su espantoso hechizo se rompe. Te bates en retirada temblando aún, de la diabólica sala y cierras la puerta de golpe. Una vez en el pasillo te das unos masajes en tus entumecidas manos para devolverles la vitalidad perdida y recuperas un punto de Resistencia.
¿Continuaras por el pasillo de la habitación norte? VE AL 172
¿O trataras de abrir la puerta de enfrente en la pared este? VE AL 138

317

El puñal de la sirvienta te atraviesa el pecho. Jadeas, tus rodillas se doblan y caes al suelo. La mujer se arrodilla junto a ti y dice estas extrañas palabras con una

extraña voz susurrante:
-Mi amo estará contento. He aniquilado a su único adversario humano
Se acabó esta aventura para ti

318

Caes pesadamente y te rompes el tobillo. Gritando de dolor te hundes en la angustia mas profunda. Ausbach pega un salto y te arroja una bola negra. El objeto se estrella contra las baldosas y arroja una nube de polvo negro y asfixiante
-Polvo eres y en polvo te convertirás- grita Tu cuerpo se debilita te desplomas en el suelo se convierte en polvo. Asi es como termina tu aventura

319

Sacas el silbato y empiezas a hacerlo sonar con la esperanza de que el sonido pueda destruir el cristal. Pero el piramidión resplandece cada vez más y un horrible gorjeo llena el ambiente. Te alarmas y pitas más flojo, pero el sonido crece también cada vez más y se une al de un pesado batir de alas. El silbato atrae a una bestia de las tinieblas relacionada con el Dios del Viento, Wendigo. Normalmente la persona que lo convoca puede dominar a la bestia ya que en caso contrario no podría volver a su propio mundo y sólo puede afectar las zonas u objetos que desea el que lo convoca. Pero gracias al conducto abierto por Ausbach el monstruo no tiene ahora limitaciones y quiere encontrar la persona que lo atormenta, tu
Te vuelves y huyes del altar buscando tientas un arma. Ante ti fuera de las llamas se agita una enorme bestia bulbosa sus alas desplegadas, formadas por huesos y membranas están unidas a lo largo de todo el cuerpo y su boca esta ribeteada por unos labios carnosos que silban mientras te persigue
Así acaba tu aventura

320

Mientras tu exploras la parte norte de la casa, tropiezas con lo que debía de haber sido la trascocina y la puerta de servicio. Te acercas de puntillas a la puerta e intentas abrirla. Te llevas una sorpresa, pues no está cerrada con llave y se abre sin que las bisagras chirríen, mostrando una gran cocina. La habitación esta poco iluminada por los cabos casi derretidos de dos velas colocadas en unos recargados candeleros y por las brasas mortecinas de un fuego de leña. Entras en la cocina y cierras la puerta detrás de ti, luego te acercas a una gran mesa que hay en el centro de la habitación. Ahí están los candeleros y un plato de estofado a medio comer. Mientras esperas que tus ojos se acostumbren a la penumbra, oyes unos tenues pasos de alguien que se te aproxima por detrás.
Tira los dados contra tu Destreza
Si ganas VE AL 345
Si pierdes VE AL 366

321

Cierras el libro y miras al coronel Schroeder.
-Estoy seguro-te dice- de que lo que has leído habrá suscitado en ti más preguntas que las respuestas que hayas podido obtener
Gran parte de lo que mi pequeño libro contiene es incomprensible
para ti en este momento
Le devuelves el libro y, mientras lo coge, el Coronel añade
-Para acabar, tengo un pequeño regalo. Te entrega un tubo de vidrio que contiene unos cristales de color malva pálido. Pueden servir como un reconstituyente de gran eficacia. En un momento de máximo apuro puedes sobrevivir si te tragas el contenido entero del frasco
Si deseas aceptar el frasco, anótalo en tu Ficha Personal bajo el nombre de “Crista Malva” 285 A partir de ahora y en cualquier momento puedes escoger tragar los

cristales. Cuando lo hagas VE AL 285 y sigue las instrucciones. Pero recuerda anotar antes en qué sección te encontrabas
-Ahora debes dejarme- continúa diciendo el Coronel -puesto que estoy cansado. Pero antes de que te vayas debo advertirte un par de cosas. Lo primero es que tengas cuidado con Ausbach. Es un servidor de Het , la Destructora, y trama la perdición de toda la humanidad. Lo segundo que te he dado conocer los medios para adquirir los saberes prohibidos haz un buen uso de ellos. Si los usas mal te vas a ver contaminado por el caos del Mundo de las Tinieblas. Considera lo que digo y ¡cuidado! Tira los dados contrs tu Mentalidad
Si ganas VE AL 244
Si pierdes VE AL 265

322
El hechizo de Ausbach se apodera de tu mente. Tus manos se entumecen y dejas caer la jarra. El se ríe entre dientes y, señalándote, emite un horrible chasquido. En ese preciso instante una mano en llamas sale de la columna de fuego y se te ¡acerca!
¿Saltaras hacia Ausbach? VE AL 330
¿O iras hacia la jarra? VE AL 265

323
Los motores llegan a su punto culminante de ruido y el fuselaje del avión comienza a vibrar. De pronto, te encuentras entre las nubes y cayendo hacia una pared que da vueltas ¿el suelo?
Tu aventura termina aquí

324
Incapaz de soporta el dolor dejas caer el piramidión, y una risa horrible resuena en el cielo. Alzas la vista y ves a Het saliendo de la columna de fuego y allí donde sus pies pisan sale humo. Una mano codiciosa se cierne

sobre ti. Cuando te vuelves para echar a correr te agarra con un abrazo abrasador. No has podido cerrar el conducto de entrada. Este es el fin de tu aventura.

325

La puerta se abre y te muestra una gran sala de exposición, llena de objetos del antiguo Egipto. Las paredes están repletas de figuritas de dioses, talismanes, joyas y textos jeroglíficos protegidos cuidadosamente mientras que el suelo está cubierto de estatuas ánforas y otras reliquias de la época de los faraones. Pero el centro de la sala está despejado para dar lugar a un sarcófago destapado y sin fondo. Su tapa se halla cerca y sus adornos resplandecen a la luz de tu linterna

Has encontrado el otro extremo del conducto de entrada Thaati que el ladrón usó para escapar del Museo Británico. Tal vez el piramidión se encuentre en algún lugar de esta sala. Buscas desesperadamente, pero no encuentras nada que se parezca ni remotamente, al objeto robado, aunque encuentras una pesada puerta de roble en la pared norte de la sala.

¿Abrirás esta puerta VE AL 304

¿O regresaras al rellano para explorar el pasillo sur? VE AL 204

¿O el pasillo norte? VE AL 245

326

Levantas tu arma y atacas violentamente al ka. , tira los dados contra tu Destreza. Si ganas, réstale la cifra obtenida de su Energía (o si estas empleando la maza de Toth de su Resistencia).

Si reduces el valor a 0 VE AL 367 Si el ka sobrevive te atacara, tira los dados contra su Destreza (8). Si el gana, sus garras arañaran tu cuerpo, causándote la pérdida de 2 puntos de Energía.

Si ello lo reduce a cero VE AL 328

Si sobrevive puedes seguir peleando con el ka, releyendo esta sección.
O puedes decidir emplear tu pistola, si todavía te queda munición VE AL 347

327

La pendiente es fuerte y agotadora y tus músculos te denle horriblemente. Pero pues de una ardua subida, tus pies tocan el suelo de la cueva Enciendes un fosforo y prendes de nuevo tu linterna para ver lo que te rodea. VE AL 374

328

Los peldaños se iluminan des vez en cuando con unos breves relámpagos mientras subes para encontrarte con un hechicero del siglo veinte. Sales encima del «Lucrecia» y te cuesta esfuerzo caminar a causa del

furioso viento que barre la lluvia. Hay una pasarela de madera con una barandilla de metal a cada lado que lleva hacia delante.
A cada lado la ondulada parte posterior de la aeronave se inclina hacia el abismo del cielo. Arriba está tu adversario y su silueta se perfila contralas nubes de tormenta. Te agarras a la barandilla y avanzas contra el viento.
Te detienes a unos pasos del hombre. De pronto cesa el fragor de la tormenta, pero las nubes siguen pasando rápidamente por el cielo y los relámpagos continúan. Una fina cruel voz con acento germánico te habla asi.
-En Gales echaste a perder mis planes y me robaste mi premio
El piramidión » que reclamas como un recuerdo, es una llave que abrirá el monstruoso poder de mi dueña Het, la Destructora. Ella sembrara la destrucción sobre la humanidad y yo, Ausbach gobernare a los muertos vivientes después de ella. Sólo tú y ese tonto chapucero de Charles-Petrie-Smith os habéis opuesto a mi. Ahora vas a morir.VE AL 307

329

Entregas el objeto al barquero lo sopesa en sus manos y luego te lo devuelve diciendo. No lo necesito, mortal. En lugar de esto, dame una parte de tu vitalidad
Con estas palabras ¡pasa su mano huesuda por tu pecho! Das un grito de asombro y sientes un dolor helado. Luego quita sus manos. Has perdido un punto de Resistencia. Si sobrevives el barquero te habla de nuevo
-El que buscas está allá, en el abismo del tiempo. Te señala un lugar a lo lejos, hacia un grupo de achaparrados arboles negros, sin embargo, tambien puedes ver, a lo lejos y a tu izquierda, un edifico ruinoso, parecido a un templo

¿Te dirigirás hacia el edificio que parece un templo a tu izquierda? VE AL 364
¿O te pondrás en camino hacia donde señala el barquero, directo hacia Ausbach? VE AL 337

330

Tu movimiento coge a Ausbach por sorpresa. Se queda de pie, completamente inmóvil, mientras saltas al suelo delante de él. La mano
Llameante arde encima de vosotros. Chamusca tus ropas y se traga a Ausbach. Sus gritos resuenan en el aire mientras es arrastrado hasta la
columna de fuego, después todo lo que oyes es el fragor de las llamas, Het ha reclamado lo que es suyo
Te levantas tembloroso. Una vaga neblina aparece en el centro de la columna de la cual empieza a salir una monstruosa cabeza de serpiente. Debes actuar rápidamente para anular el hechizo de Ausbach. Tu única posibilidad está en destruir el piramidión.
¿Usarás la maza de Toth? VE AL 342
¿la espada egipcia, el bastón o el bastón-estoque? VE AL 355
¿El silbato en forma de dragón? VE AL 319
¿O cogerás el piramidión del altar y lo arrojarás al foso? VE AL 224

331

Obligas al ka a retroceder y el vacila, aleteando a tu alrededor sin que su ataque de en el blanco. Redoblas tus esfuerzos e hipnotizas al bicho. Otro pode hipnótico sobrepasa tus intenciones. Con un grito sobrehumano el ka se desploma en el suelo. Pega otro grito angustioso y agonizante luego su cabeza se arruga como bolsa de papel.
Te quedas horrorizado, pierdes 2 puntos de Resistencia. Retrocedes tambaleándote y te quitas de la cabeza

precipitadamente el gorro de piel de cocodrilo. Sientes unas pulsaciones en el cerebro y te das cuenta de que las Fuerzas de las Tinieblas acaban de utilizarte para destruir una vida. Te pones a andar con dificultad, bordeando el cuerpo del ka, por el sendero que ahora asciende muy empinado al lado de una ancha ladera. VE AL 289

332

Te das cuenta de que debes guardar cierta distancia entre el sapo monstruoso y tu, por lo que retrocedes. De pronto se oye un disparo de una escopeta y tropiezas con Petrie-Smith

-¡Hay otro! -exclama- Ocúpate tú de su compañero.

Sacas tu pistola. A esta distancia es muy difícil que falles, pero ¿qué efecto producirá tu arma?

Puedes disparar una, dos o tres balas. Tira los dados cada vez que dispares, contra tu Destreza para medir tu puntería. Calcula el perjuicio que has ocasionado. Tacha de tu Ficha Personal las balas usadas y luego VE AL351

333

Has entrado en una sala de espera cuyas paredes están llenas de vitrinas de cristal. La linterna ilumina una colección de objetos muy curiosos que parecen provenir de Oriente: aquí una serie de budas de marfil y jade, allí un grotesco grupo de deidades hindúes. Las otras vitrinas presentan una colección de instrumentos musicales, flautas, cuernos y unos curiosos tambores. Sin embargo, el lugar de honor lo ocupa un estuche de oro y cristal que contiene un silbato tallado en marfil, en forma de un rugiente dragón retorcido. Hay un cartelito que indica: «Piro del dragón. Esculpido por los cultistas del Tibet en el siglo XV antes de la era cristiana. Considerado como un arma mágica»

Petrie Smith te ha contado extrañas historias acerca de

esos objetos Si deseas quedarte con él silbato, anótalo en tu Ficha Personal allí donde se indica Pertenencias. Hay una puerta abierta que sale de la sala VE AL 356

334

Bajas corriendo por las escaleras, descendiendo de dos en dos peldaños y a voz en grito. Ausbach se queda indeciso ante su máquina infernal al verte correr por la sala en dirección a él. Luego, de repente, echa mano de la mesa que tiene ruedecillas e impulsa a su víctima hacia ti. La mesa hace que te estrelles contra las baldosas y pierdes un punto de tu Energía

Ausbach aprovecha tu malestar huye de la sala y grita:

-Tengo otros asuntos más importantes que atender antes que tu destrucción ¡Os dejo a ambos con mis seres preferidos!

Te pones a manejar torpemente las correas de cuero que atan al joven. Este se incorpora con dificultad, casi sin fuerzas y se presenta a si mismo como Harold, el hijo de Sir Roderick Lathers

-Temo que no podamos esperar mucha misericordia de los seres preferidos de Ausbach -dice- Son los resultados de sus repugnantes experimentos ¡Muertos vivientes y seres que nunca nacerán¡¡Mira! ¡Ya vienen ávidos de nuestra sangre!

Una jauría de seres monstruosos entra en la sala arrastrándose, tambaleándose y dando saltitos, algunos retozan sobre patas atrofiada, como de pájaro, otros arrastran por las baldosas sus incalificables patas cuerpos, como de serpiente. Emiten chasquidos en sus finos y marchitos labios y un repugnante destello ilusionado ilumina sus ojos

Tira los dados contra tu Mentalidad

Si ganas VE AL 358

Si pierdes VE AL 373

335

Coges un candelero de la mesa salpicando toda la sala con la cera derretida. El jorobado se ríe disimuladamente y una mueca maliciosa aparece en su feo rostro ¿Quién dará el próximo golpe en este combate nocturno?
Compara tu Destreza con la del jorobado (6) en la Tabla de Combate
Si ganas VE AL 247
Si pierdes VE AL 143

336
El Coronel Schroeder mete la mano en su chaqueta y saca un pequeño libro encuadernado en cuero
-Has perseguido a Ausbach porque te robó algo. Tú piramidión es la llave de un poder terrible. Ya es hora de que sepas cual es la naturaleza de ese poder. Ya es hora de dar un paso más allá de la verja prohibid que protege a la humanidad de los terrores de las Tinieblas Ve a la página once de mi pequeño libro y lee lo que encuentres allí. VE AL 354

337
El sendero que va hacia el abismo del tiempo transcurre por una árida llanura hacia un grupo de arboles nudosos y canijos. Mientras pasas entre las ramas, un extraño sonido altera la tranquila atmosfera.
Una extraña criatura parecida a un pájaro se posa, batiendo sus alas, a unos pocos metros delante de ti. Té has encontrado con un ka, un espíritu perdido en el Mundo de los Muertos.

Si ganas VE AL 167
Si pierdes VE AL 189

338

Llegas a tu cabina, abres la puerta y luego te dejas caer pesadamente sobre tu blanda y tranquilizadora cama. Sientes unas punzadas en todas las articulaciones de tu cuerpo y tu cabeza está como atontada.

Una gran sensación de cansancio se apoderade tu ser. Te entra un sueño inquieto, alterado por un sinfín de agitadas imágenes y palabras de los últimos días pasados.

Te despiertas. Sobresaltado, acostado de lado y de cara a la puerta de la cabina. ¡Una neblina amarillenta está invadiendo la cabina! -Sientes la nariz seca y un gusto salado en tu boca. ¡Azufre! Tratas desesperadamente de incorporarte pero tu cuerpo parece como si estuvieras paralizado. Ahora la neblina empieza a brillar y un extraño sonido zumbante se te mete por los oídos. Unas toscas letras rojas empiezan a brillar ante tus ojos:

«Yo ,Ausbach estoy cansado de tu intromisión. Ven a mí, encima de la aeronave o morirás aquí, en tu cama.

Estas palabras se quedan colgando en el aire durante unos momentos y luego se desvanece, la penumbra del crepúsculo vuelve a filtrarse en la cabina cuando la neblina se disuelve. Es como si esa extraña exhibición no hubiera existido aunque sigue persistiendo un olor a

azufre. Tus miembros vuelven a tener fuerza y te levantas. El reloj de tu mesita de noche marc las seis y media. Debes de haber dormido durante algunas horas aunque no has recuperado Energía ni Resistencia
Si tienes la serpiente de cristal, puedes usarla VE AL 365
Si no reúne tus cosas, recarga la pistola y luego abandona la cabina VE AL 349

339
Si tu disparo ha dejado a cero la Energía del bicho asesino VE AL 230
Si el monstruo aún sigue vivo, te atacará de nuevo. Tira los dados contra su Destreza(8).
Si gana él VE AL 259
Si pierde ¿seguirás luchando con tu pistola suponiendo que te queden algunas balas? VE AL 314
¿O entablarás un combate cuerpo acuerpo con el monstruo? VE AL 352

340
El descenso es más largo de lo que esperabas. Tus músculos empiezan a dolerte y tus brazos y piernas tiemblan incontroladamente por el esfuerzo. Luego tu brazo izquierdo resbala y ¡caes a plomo hacia la oscuridad!
La caída es rápida y tu aterrizaje es amortiguado por algo que se hace pedazos debajo de ti. Has perdido 2 puntos de Energía. Te apartas, arrastrándote de los pedazos rotos, enciendes una cerilla con su desigual luz examinas el objeto que te ha salvado. ¡Se trata de un gigante ejemplar de arcilla que representa un cangrejo! El caparazón se ha aplastado con tu caída y las patas están esparcidas por el suelo. La cerilla se apaga, dejándote de nuevo en la oscuridad. Buscas a tientas tu linterna, la cual, aunque está abollada aún puede servir enciendes su mecha e inspeccionas tus nuevos

alrededores VE AL 374

341
Los afilados dientes del monstruo se clavan en tu cuerpo y luego te engulle. Con un rápido movimiento te manda hacia su flojo vientre Asi acaba esta aventura para ti.

342
Brillando con una luminosa luz, azul el piramidión descansa sobre el altar. Corres hacia delante, levantas la maza y destrozas el cristal. Este suelta las energías que contiene en un estallido de luz y sonido. Te quedas cegado por un momento, te tambaleas hacia atrás y un chillido irritante explota en el aire. Levantas la vista, parpadeando, y ves la gigantesca figura de Het, retorciéndose entre las llamas. Adelanta una gran mano para cogerte, luego las llamas vacilan y vuelven a caer en el foso, llevándose a Het con ella, un alarido de rabia cada vez mas distante es lo ultimo que escuchas de Het.¡Has cerrado el conducto de entrada!
Al volverte para marcharte el suelo se estremece mientras grandes grietas se abren a tus pies, un viento penetrante brama desde el cielo. Saltas por encima de las grietas, lleno de pánico y corres hacia el borde del círculo de piedra. Antes de que puedas llegar a él, el viento arranca tus pies del suelo y te envía dando tumbos hacia el cielo. Sientes un frio terrible mientras tu cuerpo se aleja cada vez mas del suelo hasta que el abismo se convierte en un punto borroso. Luego el viento cesa, empiezas caer y todo se pone negro VE AL 375

343
En el rellano encuentras unas impresionantes puertas dobles, colocadas entre dos bustos de unos generales

del siglo diecinueve. El rellano comunica con dos pasillos, uno hacia el norte y el otro hacia el sur.
¿Abrirás las puertas dobles? VE AL 325
¿Tomarás el pasillo norte? VE AL 245
¿O tomarás el pasillo sur? VE AL 204

344

Tiras de él bruscamente y lanzas a Ausbach por encima de tu cabeza. Dando un grito espantoso, cae a plomo dentro de las llamas de abajo y desaparece de tu vista. ¡Por fin has destruido a Aushach!
Un suave sonido te te hace dirigir la mirada hacia la columna de fuego¡ una monstruosa cabeza de serpiente emerge de una confusa neblina en el centro del fuego! Debes actuar rápidamente para cerrar el conducto que Ausbach ha creado. Tu única posibilidad está en destruir el «piramidión» Pero ¿Cómo? ¿Usaras la maza de Toth? VE AL 342
¿La espada egipcia, el bastón o el bastón de estoque? VE AL 355
¿El silbato en forma de dragón? VE AL 319
¿O arrancaras el «piramidión» y lo arrojaras al abismo? VE AL 224

345

Te vuelves en redondo justo a tiempo para hacer frente a un tipo armado con un cuchillo de carnicero Esquivas desesperadamente a tu atacante y la cuchilla corta el aire en el lugar donde te encontrabas.
Tu adversario es un jorobado ojeroso que anda arrastrando los pies Su piel es gris y esta picada por la viruela. Como si lo hubieran sacado de una tumba. Sus ropas están hechas jirones y su aliento es asqueroso. Mientras levanta su cuchillo para asestar un nuevo golpe no tienes tiempo de sacar tu pistola ¿Intentaras goger uno de los pesados candeleros de la mesa? VE AL 335

¿O atacaras al jorobado y le quitaras su cuchillo? VE AL 312

346

Corréis juntos hacia la repisa. Algunos de los fantasmas os acosan. Su jefe un ser parecido a un erizo gigante, trata de agarrarte por el hombro pero lo rechazas y consigues tu objetivo.

-¡Aquí! -grita -Harold-. Estos tarros de arcilla contienen algo que Ausbach llama polvo de cadáver. Se lo arroja a los fantasmas y se convierten en polvo Ven tenemos que dirigirnos hacia esa arcada y escapar de este condenad laboratorio.

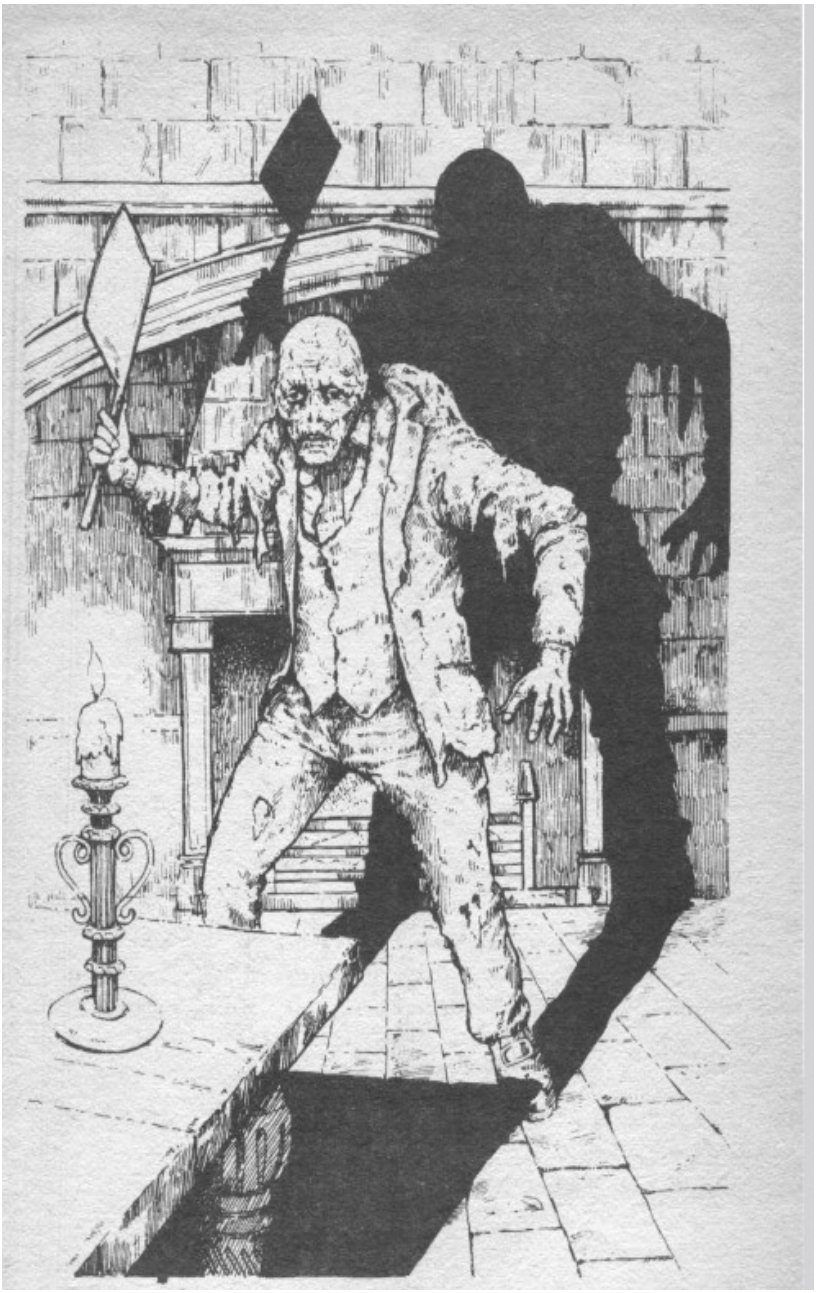
Has tres tarros de polvo de cadáver en la repisa. Anótalos en tu Ficha Personal como 3 Tarros de Polvo de Cadáver /3-D».6 Cuando arroies uno de los tarros tira los dados contra tu Destreza. Si ganas el tarro se abre, dejando salir una nube de polvo venenoso. Ello causara un perjuicio a la Energía de los fantasmas equivalente a la cifra obtenida con la tirada de tres dados(3D6). Si pierdes al tirar los dados contra tu Destreza los tarros no se abrirán. Ahora VE AL 309

347

Sacas tu pistola y aprietas el gatillo. Puedes disparar una, dos o tres balas contra el ka. Pero el ka no es un objetivo fácil. Sus plumas grises desdibujan su contorno en el crepúsculo y el batir de sus alas encima de tu cabeza te confunde. Para darle debes restar un punto a tu Destreza y luego tirar los dados con la puntuación modificada.

Si le das y matas al ka VE AL 367

Si el ka sobrevive, te atacará. Tira los dados contra su Destreza (8) Si gana él, sus garras arañarán tu cuerpo, causándote un perjuicio de 2 puntos a tu Energía. Si ello reduce su nivel a cero VE AL 228



¿O ármate con la maza de Toth, el bastón o el bastón-estoque? VE AL 326

348

Saltas del barco con un movimiento pausado, al pastoso fango de abajo. Quedas irremediablemente atrapado, mientras tratas de liberarte, ves como el barquero se desvanece de tu vista para rematerializarse justo a tu lado. De nuevo extiende su huesuda mano, ¡ pero esta vez lo clava en tu pecho! Un dolor agudo y helado oprime tu corazón y el barquero te susurra al oído

¡Insensato mortal! Ahora te llevaré al reino de los muertos, pero de una manera muy diferente.

Te desplomas al suelo con un gemido. El barquero levanta tu cuerpo en sus brazos y lo devuelve al embarcadero. Este es el fin de tu aventura

349

Sales al pasillo desierto. A lo lejos puedes escuchar el murmullo de conversaciones y el ruido de paltos y cubiertos, tus compañeros de viaje están cenando. Sin embrago, rechazas su tentador y apetitoso incentivo y te diriges hacia la bodega de la aeronave, oscura y sin calefaccion.

Te metes disimuladamente por una puerta que pone, solo tripulación y entras en un espacio enorme entrecruzado por pasarelas metálicas que brillan tenuemente y que esta atiborrado de enormes cámaras de gas de lona encerada. Te detienes un momento. El calor que sentías en la cabina de la aeronave poco a poco va saliendo de tu cuerpo y la oscuridad te envuelve. ¿Qué horrores irracionales te esperan dentro del «Lucrecia»?

Mientras atraviesas las pasarelas de la aeronave, pasas por delante de una serie de válvulas y botones selectores, que probablemente controlan las cámaras de gas y el lastre. Una vez, te ves obligado a esconderte de

un equipo de hombres encargado del mantenimiento
Por fin llegas a la base de una escalera de mano que debe de conducir a la parte de arriba del dirigible. Ahora puedes oír una furiosa tormenta aun a pesar del zumbido de los motores de la aeronave VE AL 328

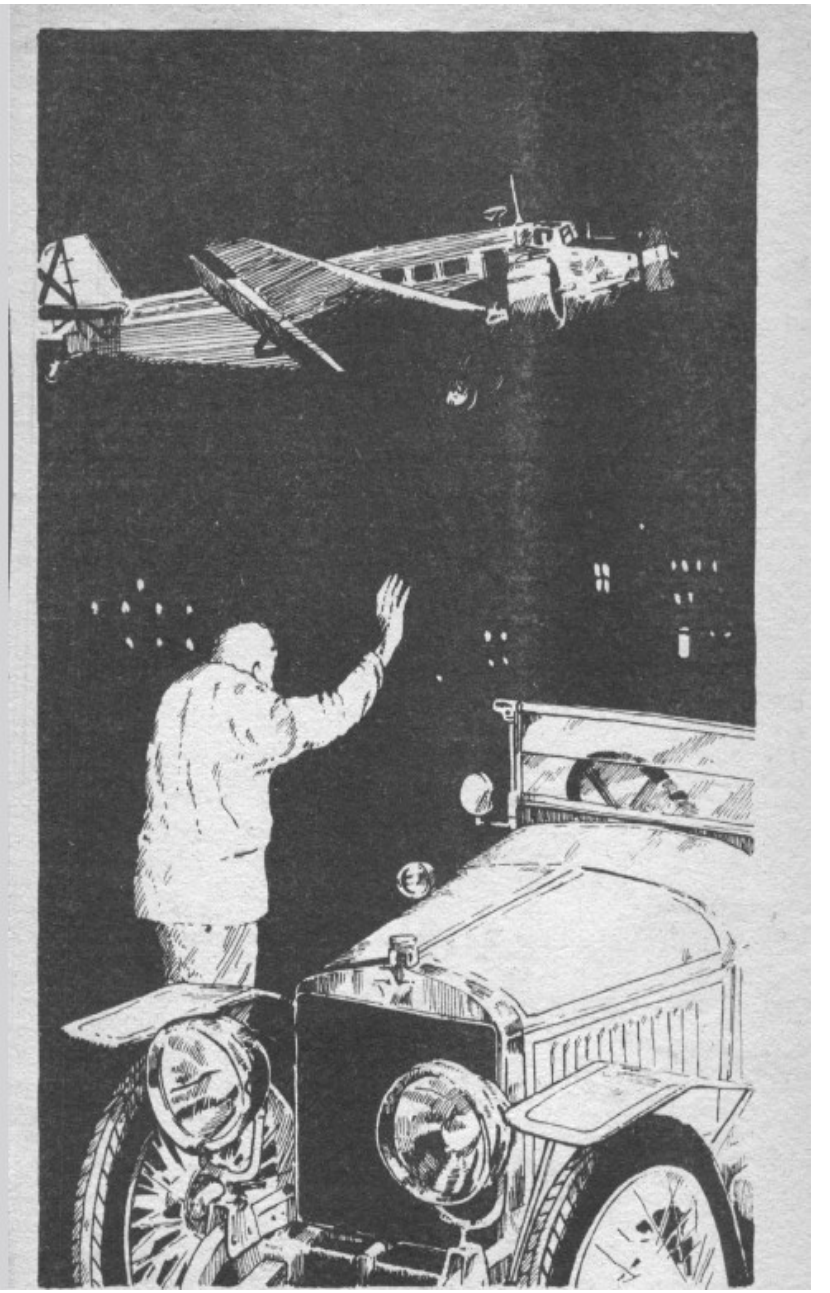
350

El avión correo, un reluciente monoplano «Junker» ,trimotor está lleno de sacas de correo y de mercancías. Tu eres el único pasajero.
El piloto, un vienes muy amable, te conduce hasta tu improvisado asiento
El vuelo va a ser un poco frio te advierte y te ofrece algunas mantas. Volamos hacia el este por los Alpes, por encima de Innsbruck, Salzburg y Linz.
Luego giraremos al noroeste, hacia Viena. Llegaremos antes del amanecer
Avanza para ir hacia su cabina y cierra la puerta. Te instalas en tu incómodo sitio mientras el piloto pone en funcionamiento los motores del avión.A tu izquierda hay una ventana.
Enfrente hay un mamparo que contiene un tubo acústico, un anaquel y una lámpara portátil. El piloto te advierte por el tubo acústico.
-Prepárese. Vamos a despegar Los motores empiezan a zumbar y el avión se balancea. Mientras el «Junker» rueda por la pista hasta el punto de despegue
Quitas el vaho de la ventana y miras hacia fuera. En la deslumbrante luz de un hangar iluminado, ves como llega una limusina negra , de ella sale un curioso tipo jorobado, mientras el personaje desaparece de tu vista, tienes la clara impresión de que te esta diciendo adiós con la mano VE AL 308

351

Si tu disparo ha reducido a cero la Energía del,sapo VE AL 28

Si no este se adelanta para atacar Tira los dados contra la Destreza del sapo (8). Si gana él VE AL 267.
Si pierde el sapo te golpea con su vientre ¿Puedes mantener tu equilibrio? Compara tu Fuerza con la del monstruo (8) en la Tabla de Combate
Si el gana VE AL 368
Si pierde ¿cómo contraatacarás?
¿Con la tea ardiente? VE AL 229
¿O dispararás de nuevo? Si haces esto tienes que decidir si quieres disparar una, dos o tres balas. Tira los dados contra tu Destreza cada vez que dispares para medir tu puntería. Suma el perjuicio que has causado tacha las balas que has disparado de tu Ficha Personal y luego regresa al principio de esta sección



352
Ahora el combate se convierte en una lucha a muerte con manos y patas. Vas armado con un arma improvisada la culata de tu pistola o el extintor de fuego vacío.
Tú eres el primero en atacar. Tira los dados contra tu Destreza. Si ganas representa que has quitado 2 puntos a la Energía del monstruo Si la criatura está muerta VE AL 230
Si todavía está viva, sigue leyendo. Ahora el bicho asesino intenta chivar sus dientes envenenados en tu cuerpo Tira los dados contra la Destreza del monstruo (8) Si gana él pierdes 2 puntos de Energía. Si te quedas a cero VE AL 271
Si no continua la lucha. Repite el segundo párrafo de esta sección

353
La jadeante y chirriante momia parece dispuesta a cogerte en una trampa. Tantea el aire con torpes movimientos de sus flacos y vendados brazos. Das un

paso atrás y tu pie hace crujir unos cristales rotos, la momia se detiene ladea la cabeza como si escuchara luego se gira hacia ti.
Tú estás resuelto a no ceder y esquivas el inesperado primer intento del cadáver de cogerte. Ahora puedes intentar clavar tu espada a la criatura.
Tira los dados contra tu Destreza. si ganas, resta la energía de la momia (6)
Si tu ataque a tenido éxito. VE AL 363
Si tu ataque ha fallado VE AL 147

354

Esto es lo que encuentras en la página doce del libro:
Antes de que el tiempo existiera no había nada excepto el caos de las Tinieblas, una inteligencia impresionante. Cuando el universo que habitamos fue creado, esta entidad primordial se desintegró en pedazos y se esparció por el cosmos. Y todavía sigue viviendo aquí
Yo aprendí sus nombres de la horrible mitología de los egipcios. Estudié su naturaleza en las láminas de arcillas sánscritas de las antiguas ciudades de la India, mientras en los bajo relieves del templo maya prohibido de Chuqua pude comprender su monstruoso poder.
En todo ello, he descubierto cinco manifestaciones de las Tinieblas. Primero está, Het, la Destructora, su elemento es el fuego, su apariencia es la serpiente. Luego está Yehog, el que devora dentro, su elemento es el espíritu y su apariencia es la de un cerdo. Luego están Wendigo, el que camina sobre el viento. Byelbog, quien da vueltas bajo el mar y Apep, que camina impacientemente por toda la Tierra.
Estos cinco terrores están siempre escondidos detrás de la cotidiano. Pero hay también unas entidades misteriosas y benéficas que tienden anillos protectores alrededor de la débil conciencia de lo hombres, el jefe de estos Guardianes es uno que los egipcios llamaban Toth. Él combina todos los cinco elementos de las Tinieblas lo que suaviza con el poder de sus tres saberes Los guardianes aparecen como los patronos de todos los seres sensibles, ya que en ellos podemos encontrar todos los seis elementos en armonía. VE AL 321

355

Brillando con una luminosa luz azul, el piramidión descansa en la parte superior del altar. Corres hacia delante, levantas tu arma y destrozas el cristal. Lo cual hace que se liberen las energías contenidas en el, con un estallido de luz azul. Tu cuerpo se estremece por la descarga y caes al suelo, cegado por un momento. Pierdes 2 puntos de Energía.
Levantas la vista y ves la gigante silueta de Het retorciéndose en las llamas. Adelanta una garra garra para cogerte, pero, en cuanto se mueve, las llamas vacilan y ella vuelve a caer dentro del foso con un alarido de furia ¡Has cerrado el conducto de entrada
Pero justo en el momento en que te vuelves para marcharte, el suelo se estremece mientras grandes grietas se abren a tus pies, un viento penetrante brama desde el cielo. Saltas por encima de las grietas, lleno de pánico y corres hacia el borde del círculo de piedra. Antes de que puedas llegar a él, el viento arranca tus pies del suelo y te envía dando tumbos hacia el cielo. Sientes un frio terrible mientras tu cuerpo se aleja cada vez más del suelo hasta que el abismo se convierte en un punto borroso. Luego el viento cesa, empiezas caer y todo se pone negro VE AL 375

356

Este parece ser el vestíbulo de Shandwick House. Una gran escalera, exquisitamente labrada asciende hacia la pared norte hasta un rellano que se extiende a todo lo largo de la pared oeste. Sin embargo, hay pocos muebles. Al pie de las escaleras está colocado un perchero (sin abrigos) Enfrente, en la esquina sureste del vestíbulo, se encuentran un traje de armadura y una pequeña mesa redonda. Varias cartas están esparcidas encima de la mesa.
¿Examinarás las cartas? VE AL 370

¿O subirás por las escaleras? VE AL 343

357

No logras alcanzar al ka y éste se levanta en el aire dando vueltas sobre ti y gritando con su voz inhumana. De la penumbra salen dos criaturas más como él, y los tres ¡bajan en picado contra ti!

En este combate, tú podrás dar el primer golpe. Si hieres a un ka, tu espada egipcia ocasionara el doble de perjuicio de lo normal. Para herir a un ka, debes tirar los dados contra tu Destreza, y sólo puedes tirar los dados una vez por cada vuelta en el combate. Los kas que sobrevivan, luego te atacarán, y debes tirar los dados contra su Destreza (8) para saber si te hieren, cada uno de ellos atacará solitariamente Si gana uno de ellos te ocasionara un perjuicio de 2 puntos a tu Energía.

Cada Ka tiene una Energía de 12 punto y una Resistencia de 10 puntos

El combate continuara hasta tu victoria o la de los kas. Si ellos vencen los kas se deleitarán con tu cuerpo y tu aventura termina aquí. Si vences tu podrás continuar tu camino hacia el abismo del tiempo VE AL 289

358

Esta espantosa y repelente visión te cuesta la pérdida de un punto de Resistencia, Harold y tú permanecéis en pie en medio de la gran sala mientras las criaturas pululan por la maquinaria, tratando de rodearos ¿Cómo podréis sobrevivir a esta horda? Necesitaréis algun arma que sea apropiada para un combate en masa:

Harold Lathers grita-¡Rápido! En esa estantería hay un arma que usaba Ausbach para castigar o eliminar aquellos sus mascotas que le disgustaban

¿Tomarás en consideración el consejo que te da Harold? VE AL 346

¿O cogerás una de las armas medievales que hay en la pared a tu izquierda? VE AL 148

359
Pierdes un punto de Resistencia al observar esta aberración. No es un monstruo creado por la naturaleza sino un ejemplar de arcilla animado por
algún hechizo para defenderla pirámide de Khefu. La criatura se adelanta para atacarte. Tiene una Energía de12 puntos (Anótalo en tu Ficha Personal)
¿Cómo te enfrentarás al escorpión de terracota?
¿Huirás? VE AL 281
¿Sacarás tu pistola? VE AL 264
¿usarás tu bastón o tu bastón-estoque? VE AL 231
¿O harás sonar tu silbato en forma de dragó? VE AL 200

360
En el último momento, Ausbach trata de echarse a un lado y tu logras atraparlo torpemente. Él te agarra los hombros y ambos caéis rodando al suelo. Te detienes al lado del foso con las llamas alzándose alrededor de tu cabeza. Sientes la perversa y socarrona sonrisa de tu adversario cerca de tu cara
Debes intentar tirar a Ausbach al foso, compara tu fuerza con la de Ausbach (9) en la Tabla de Combate
Si ganas VE AL 344
Si pierdes VE AL 286

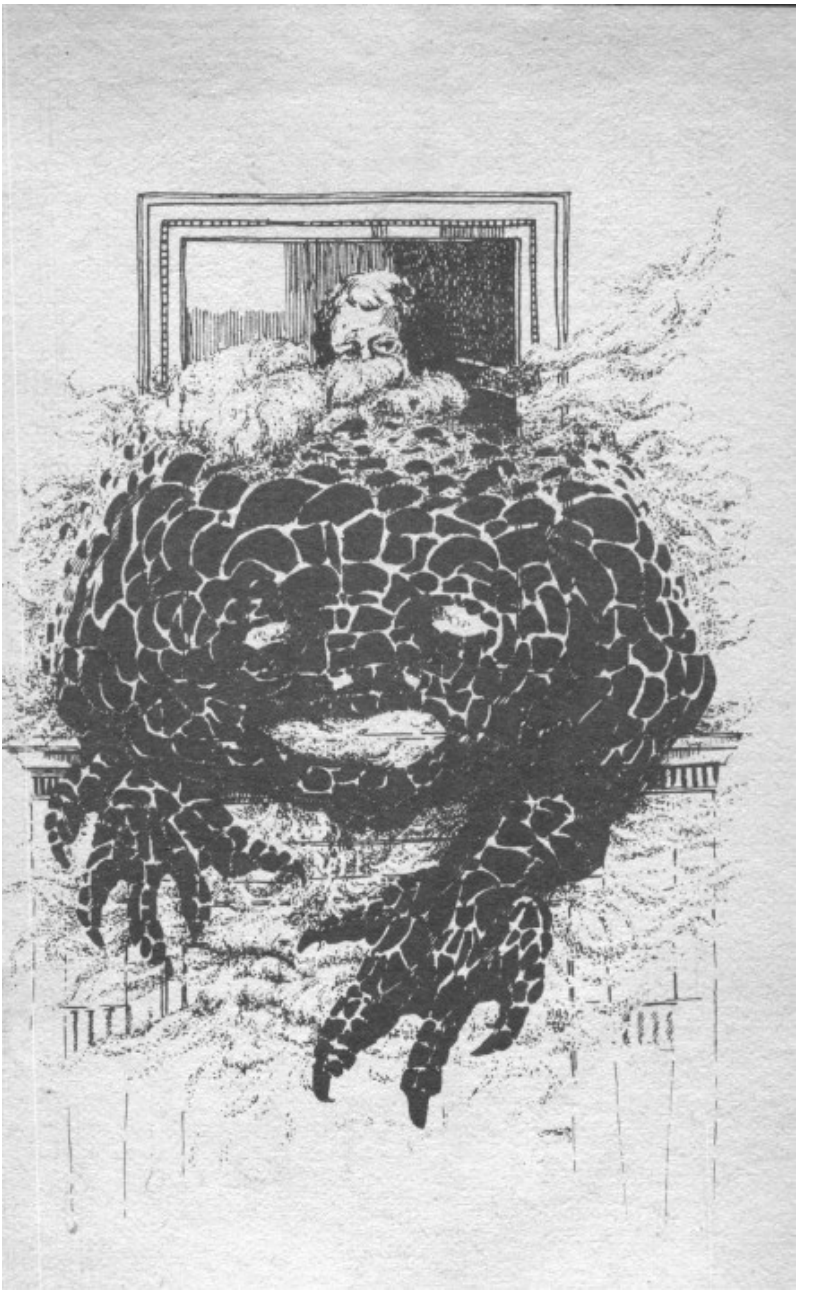
361
Mientras atraviesas la habitación, adviertes un movimiento al lado de la chimenea. Parece como si esta echara humo. Sin embargo, diriges tu linterna hacia ella y ves que el humo no sale de la chimenea sino del extraño cuadro colgado encima de la repisa. Algo horroroso está tomando forma en un caótico humo aceitoso y negro. Una repugnante criatura escamosa se materializa frente a ti. Tira los dados contra tu Mentalidad

Si ganas VE AL 24
Si pierdes VE AL 4

362
Los motores zumban y notas que tu cinturón de seguridad te aprieta. ¡El avión ha entrado en barrena! Mientras sientes como la sangre te bate con fuerza en las sienes te esfuerzas por aumentar la velocidad del avión y sacarlo del grave problema. Compara tu Destreza con los lentos mandos del avión (9) en la Tabla de Combate
Si ganas VE AL 241
Si pierdes VE AL 323

363
La punta del bastón-estoque atraviesa la garganta de la momia, choca con el hueso y sea atranca por completo. El espantoso quejido de la momia se convierte en un insoportable gorjeo. Luego la momia empieza a agitarse en una tentativa de hacer salir la espada o de que ésta caiga de tu mano.
Compara la hechizada Fuerza de la momia (8) con la tuya en la Tabla de Combate.
Si gana la criatura VE AL 105
Si pierde logras arrancarle el bastón-estoque VE AL 26

364
Una fina neblina envuelve el sendero polvoriento que lleva hacia el templo de los muertos. El edificio está en ruinas. Unas grandes columnas están caídas en el suelo y unas estatuas de bronce decapitadas y sin brazos se descomponen bajo unas capas de verdín. Del tejado roto sale un penacho de humo gris.



¿O cogerás el camino que va al abismo del tiempo atravesando el árido campo? VE AL 337

365

Pierdes un punto de Resistencia al mirar fijamente la serpiente de cristal

Unas misteriosas sombras se convierten en una visión a través de la extensa parte posterior del «Lucrecia». El cielo esta oscuro y suena una gran tormenta. Unas grandes nubes pasan por la aeronave y breves luces de relámpago destacan en la penumbra. La silueta de un hombre permanece de pie sobre el «Lucrecia» con los brazos levantados. De pronto un rayo lo alcanza. Se estremece, pero sigue permaneciendo de pie. Ahora se vuelve hacia ti y lanza uno de sus brazos hacia delante. Una deslumbrante espiral de electricidad se arquea en el aire en dirección a ti, lo que disipa la visión de la serpiente de cristal.

Evidentemente, este Ausbach es capaz de producir una magia muy poderosa. Tu pistola más que efectiva, será tranquilizadora. Ahora recoge tus pertenencias y abandona la cabina VE AL 349

366

Antes de que puedas reaccionar, recibes en la espalda un golpe aturdidor que te envía, haciendo eses al otro lado de la mesa. Has perdido 3 puntos de tu Energía. Te das la vuelta jadeando de dolor, para ver quién es tú adversario, lo que ves te sorprende, un ojeroso jorobado que se mueve arrastrando los pies, su piel es sumamente pálida y gris, esta picada de viruelas, como la de alguien que ha sido desenterrado de su tumba. Sus ropas están hechas jirones y aun a esta distancia percibes su aliento fétido. Se dispone a levantar su sanguinario cuchillo de carnicero y no te da tiempo de sacar tu pistola.

¿Tratarás de todas maneras de coger uno de los

candeleros de la mesa? VE AL 335
¿O atacarás al jorobado y le arrebataras el cuchillo de su mano? VE AL 312

367
Un grito de dolor agonizante sale de la garganta del ka. Sangre y plumas ruedan por el aire y el monstruoso pájaro se desploma a tus pies. Giras su cuerpo con el pie para comprobar que está muerto. Sacando pecho, te encaminas hacia el abismo VE AL 289

368
La tea ardiente cae de tu mano y eres derribado contra la arena. Tu única posibilidad está en seguir disparando al monstruo antes de que te trague. Si tu pistola está vacía. VE AL 341
Puedes disparar, una dos o tres. Recuerda tirar los dados contra tu Destreza cada vez que dispares para medir tu puntería. Suma el perjuicio causado y tacha el número de balas disparadas de tu Ficha Personal.
Si logras matar a la criatura VE AL 288
Si sobrevive VE AL 267

369
Te despiertas por la mañana habiendo recuperado la mitad de toda la Energía o Resistencia que perdiste en los enfrentamientos de la noche. El mayordomo ya ha recargado tu pistola y ha preparado tus bolsas
Sin embargo, tomas la precaución de añadir a tu equipaje un segundo cargador para la pistola asi como tu bastón o tu bastón-estoque.
Bajas al estudio y tomas un abundante desayuno (recuperas un punto de Energía) mientras Petrie-Smith) pone en orden su pasaje a El Cairo hace una reserva de una suite en el Grand Hotel. Una vez has acabado de desayunar, el anciano sabio te alarga un escarabajo

exquisitamente, tallado con una tira de cuero. Parece estar hecho de un extraño cristal azul.
-Este es un escarabajo. «Toofah»- te informa - Se dice que los hechiceros egipcios usaban estos artefactos para invertir los maleficios de sus enemigos. Por supuesto, sólo he leído relatos sobre tales poderes. Sin embargo, si este tipo llamado Ausbach está hurgando en las Tinieblas el escarabajo podrá serte útil.
-Debo confesarte-continúa diciendo mientras te guiña un ojo-que soy un ladrón. He tomado prestado el escarabajo de un amigo mío que es conservador de un museo. Espero que no lo eche en falta.
Agradeces el regalo de Petrie-Smith reúnes tus bolsas y abandonas la casa (Anota el escarabajo azul en tu Ficha Personal)
Cuando llegas al aeródromo, tu bimotor del club ya ha sido sacado del hangar y puesto en marcha. Te introduces en él, lo haces rodar por la pista a favor del viento, aceleras a fondo y despegas. Desgraciadamente el avión es exasperadamente lento y tiene corrientes de aire. Soportas un desagradable vuelo únicamente para encontrarte con que la aeronave «Lucrecia» ya ha partido de Viena. La única esperanza que te queda para poder alcanzarla ahora es tomar el avión correo de la noche VE AL 350

370

La mayoría de las cartas, que están dirigidas a Sir Roderick Lathers, permanecen cerradas. Hay, además, dos sobres dirigidos a la mención de un tal Barón Ausbach de Shandwick House. El primer sobre está abierto y no hay nada dentro, pero por el matasellos distingues que la carta fue echada al correo en el aeropuerto de Croydon hace tres dias. El otro sobre contiene una carta de una persona llamada Hiram T. Schroeder que en el membrete se anuncia como Coleccionista de ejemplares arqueológicos extraños e

insólitos. Ha escrito al barón Ausbach para confirmar una entrevista entre ambos a las 15 horas del día 25 es decir ¡hoy mismo! Sin embargo, no hace mención de dónde se llevará a cabo dicha reunión. Dejas los sobres en la mesa y subes por las escaleras VE AL 343

371

Entablas una conversación con el Sobrecargo acerca de los encantos de un vuelo en dirigible. Parece que éste es un tema que le interesa bastante al hombre, y empieza a contarte todo tipo de anécdotas sobre pasajeros que ha conocido. Enseguida puedes preguntarle sobre el Barón Ausbach y sobre Hiram T. Schroeder.

-Una extraña pareja, esos dos -observa el Contado. Subieron a bordo con el mismo billete. El Barón no sale para nada de su cabina, es atendido únicamente por su hermosa, pero muda, sirvienta o enfermera Parece que sufra algún tipo de invalidez. Por lo que se refiere al americano, bueno, parece ser más sociable. Lo he visto en el bar una o dos veces. Es una especie de explorador. Aunque la mayor parte del tiempo permanece en su cabina con las cortinas corridas.

Es difícil hacer callar al Sobrecargo cuando ya ha empezado, pero como crees que ya has obtenido casi toda la información útil que el hombre posee, le das una excusa oportuna y te vas de su oficina.

¿A quién vas a investigar primero?

¿Al Barón Ausbach en la cabina3 ? VE AL 192

¿O al solitario americano HiramT. Schroeder en la cabina 7? VE AL 78

372

Te acomodas en el asiento del copiloto y coges el mando de dirección. El avión está ahora volando bajo, en medio de un grupo de densas nubes. ¡Demasiado cerca de los serrados picos de los Alpes!

¿Serás capaz de tomar el control del avión antes de que

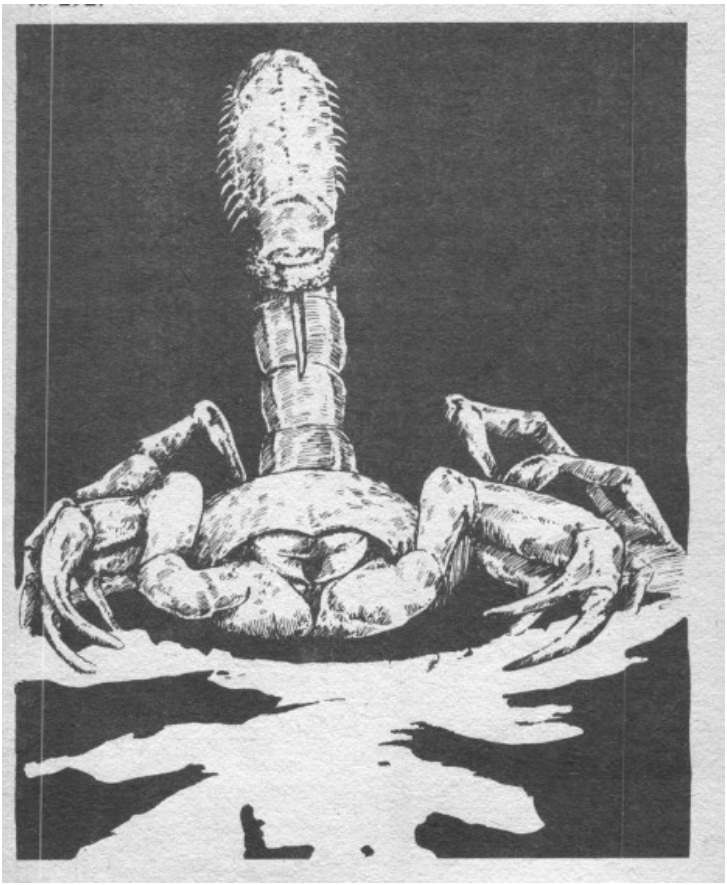
éste entre en barrena y te estrelles contra las montañas? Compara tu Destreza con los mandos del avión (7) en la Tabla de Combate
Si ganas VE AL 241
Si pierdes VE AL 362

373

Esta repugnante y repelente visión te ha costado la pérdida de 2 puntos de Resistencia. Harold y tú permanecéis en pie en medio de la gran sala mientras las criaturas pululan por la maquinaria, tratando de rodearos ¿Cómo podréis sobrevivir a esta horda? Necesitaréis algun arma que sea apropiada para un combate en masa:
Harold Lathers grita-¡Rápido! En esa estantería hay un arma que usaba Ausbach para castigar o eliminar aquellos sus mascotas que le disgustaban
¿Tomarás en consideración el consejo que te da Harold? VE AL 346
¿O cogerás una de las armas medievales que hay en la pared a tu izquierda? VE AL 148

374

Una cueva se extiende ante ti. Su suelo está lleno de cientos de ejemplares de arcilla. Escorpiones, cangrejos, escarabajos y otras criaturas se disputan tu atención, un caos de insectos y crustáceos. Algunos son de tamaño similar al real, pero otros son enormes. A la luz de la lámpara, sus patas y sus cuerpos proyectan sombras perturbadoras que parecen moverse mientras te deslizas por la cueva.
Al principio, aparte de tus pisadas, no se oye nada en la cueva. Luego un ruido, como de golpecitos, llega a tus oídos. Te detienes junto a un gigante ejemplar de escarabajo y escuchas. ¡El ruido se está acercando! Levantas tu linterna y miras en las sombras



De la oscuridad surge un escorpión rojo gigante. Té llega a la cintura y te amenaza con sus enormes pinzas. Y lo que es peor, ves su aguijón levantado amenazadoramente sobre su cuerpo. Tira los dados contra tu Mentalidad
Si ganas VE AL 359
Si pierdes VE AL 292

375*
Te despiertas y encuentras a Petrie-Smith inclinado sobre ti dándote

unos toquecitos en la frente con un paño húmedo. Apenas puedes recordar nada de tu fuga de la pirámide aparte de verte a ti mismo de nuevo en la sala al borde del Mundo de los Muertos y huyendo por unos pasillos oscuros como boca de lobo mientras éstos se estremecen y desmoronan a tu alrededor.

Petrie-Smith te dice que descanses y te cuenta cómo reunió un equipo de búsqueda para encontrarte cuando la pirámide empezó a derrumbarse Fue Harold quien te encontró, desplomado en el suelo de la Gran Galeria. Dice que tenía esta extraña estatuilla. Tu viejo amigo te entrega una tosca representación de Toth

En una mano sostiene una maza y en la otra la figura in confundible del Barón Ausbach

Aquí acaba la aventura Terrores fuera del tiempo

En este libro-juego **TÚ ERES EL PROTAGONISTA**, tú corres los riesgos, estudias las situaciones y resuelves los problemas. Tú decides cuál es el camino a seguir, escoges entre las diversas posibilidades que se te brindan, y solucionas los enigmas en función de tu intuición o por simple raciocinio. Y, como en la vida, la trascendencia de tus decisiones queda mediatizada por la suerte, encarnada por un par de dados que deciden cuáles son los resultados de determinados dilemas o enfrentamientos.

TÍTULOS PUBLICADOS

«LA CRIPTA DEL VAMPIRO»
«EL IMPLACABLE»
«LAS AVENTURAS DEL CORONEL McMÍSTER»
«EL TORREÓN DE LAS TINIEBLAS»
«EL TEMPLO DE LA LLAMA»
«EL OJO DEL DRAGÓN»
«TERRORES FUERA DEL TIEMPO»
«DONDE ACECHAN LAS SOMBRAS»

En este libro-juego **Tú eres el protagonista,** tú corres los riesgos, estudias las situaciones y resuelves los problemas. Tú decides cuál es el camino a seguir, escoges entre las diversas posibilidades que se te brindan, y solucionas los enigmas en función de tu intuición o por simple raciocinio. Y, como en la vida, la trascendencia de tus decisiones queda mediatizada por la suerte, encarnada por un par de dados que deciden cuáles son los resultados de determinados dilemas o enfrentamientos.

TÍTULOS PUBLICADOS

«LA CRIPTA DEL VAMPIRO»
«EL IMPLACABLE»
«LAS AVENTURAS DEL CORONEL McMÍSTER»
«EL TORREÓN DE LAS TINIEBLAS»
«EL TEMPLO DE LA LLAMA»
«EL OJO DEL DRAGÓN»
«TERRORES FUERA DEL TIEMPO»
«DONDE ACECHAN LAS SOMBRAS»

946.908-2
ISBN: 84-344-0332-3